GEIBUN MOOKS No.141 1995年5月20日発行

ネオジオフリーク

SNK公認オフィシャル情報誌

NEO·GEO FREAK

独占企画

〜遙かなる戦い〜

餓狼伝説3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

完全攻略マニュアル 第1弾

1995.VOL.1
発刊号
580YEN
芸文社

全キャラ通常技・必殺技
攻撃能力値一覧付き
未公開設定原画集



大張正己独占インタビュー
〜超人学園ゴウカイザーについて語る〜

ソニックウイングス3
開発者に聞く

ダブルドラゴン 噂のウラモードに迫る!

ギャラクシーファイト 無敗クリアを狙え!!

千葉麗子インタビュー
〜NEO·GEO CD LIVE TOURⅢを終えて

ワールドヒーローズパーフェクト最新情報!!
マル秘設定原画公開!

風雲黙示録☆神竜戦記

特別付録

餓狼伝説3オリジナル特製ポスター

NEO GEO™

アーケードからコンシューマーまで

NEO·GEO CD



NEO GEOはSNKの登録商標です。
未体験の闘い(バトル)が、君を待つ。
CD版
6月16日発売
価格8,800円(税別)
ロムカセット版
5月26日発売
価格29,800円
(税別)
風雲默示録
格闘創世
TM
ふううんもくしろく ©SNK 1995
獅子王
拳で闘うか、武器で闘うか。
対戦史上に風雲急を告げる近未来格闘!!
イーグル
ゴズウ
メズウ
キャロル
ニコラ
ジョーカー
チュン
ゴードン
ハヤテ
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!
鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ! 全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!



— 遥かなる闘い —
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
がろうでんせつ3
©SNK 1995
最強は、一人でいい。
PLAYER SELECT
Fatal Fury 3
SOKAKU
MAI SHIRANUI
CD版
価格8,800円(税別)
(ロムカセット版 価格32,000円(税別))
好評発売中
The Future Is Now
SNK



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™
NEO·GEO CD
6月2日(金)
CD版登場
価格7,800円(外税)
©1994 IMPERIAL ENTERTAINMENT
ALL RIGHTS RESERVED.
DOUBLE DRAGON
©1995 TECHNOS JAPAN CORP.
株式会社 テクノスジャパン
〒165 東京都中野区新井1-26-6
テレホンサービス 03-5343-5605
ネオジオはSNKの登録商標です。

CONTENTS

餓狼伝説 3

完全攻略マニュアルVOL.1

システム …… 4
テリー・ボガード …… 8
アンディ・ボガード …… 14
ジョー・ヒガシ …… 20
フランコ・バッシュ …… 26
ボブ・ウィルソン …… 32
望月双角 …… 38
ブルー・マリー …… 44
不知火舞 …… 50
ホンフゥ …… 56
ギース・ハワード …… 62

アーケード新作情報
大張正己インタビュー …… 68
〜超人学園ゴウカイザーについて語る〜
ワールドヒーローズパーフェクト …… 72
神竜戦記 …… 74
ステークスウイナー …… 76
風雲黙示録 …… 78

餓狼伝説3設定原画集&開発インタビュー …… 81
ソニックウイングス3　開発状況チェック!! …… 88
ワールドヒーローズパーフェクト㊙設定原画集 …… 89
ダブルドラゴン　開発者インタビュー …… 92
キング・オブ・アスリート　開発状況チェック …… 94
超鉄ブリキンガー(仮)㊙イメージイラスト初公開! …… 95

NEO・GEO CDの謎と疑問に迫る!! …… 96
関連メーカーコメントパーティー …… 98
NEO・GEO NEWS …… 102
ネオジオフリークの広場 …… 104
投稿募集告知 …… 110
ゲームミュージックCD/VTR/NEO・GEO CD発売予定リスト …… 111
奥付 …… 112

新作CD情報
ダブルドラゴン …… 113
パルスター …… 117
ギャラクシーファイト …… 118
パズルボブル …… 120
得点王 3 …… 121
クロスソードII …… 122

千葉麗子インタビュー …… 124
〜NEO・GEO LIVE TOURIIIを終えて
プレゼント …… 126

NEO·GEO FREAK

1995.VOL.1

表紙●餓狼伝説 3　ⒸSNK1995
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)



AD INDEX

●エス・エヌ・ケイ …… 表2見開き／表4
●エーディーケイ …… 表3見開き
●サイトロン・アンド・アーツ …… 127P
●テクノスジャパン …… 3P



—遙かなる闘い—

餓狼伝説3®

ROAD TO THE FINAL VICTORY

完全攻略マニュアル

〈全キャラ通常技・必殺技ダメージ数値＆潜在能力値つき〉

スピーディなバトルを華麗に繰り広げるために！

餓狼伝説3に新たに採用されたシステムには、3ライン、ダッシュ、小ジャンプ、オーバースウェー、オーバースウェー攻撃、対オーバースウェー攻撃、コンビネーションアーツ、クイックスウェー、空中ガード、空中ヒットなどがある。

それらに加え、ジャンプスピードの向上などを考え合わせると、餓狼伝説3の魅力は、地上と空中での、スピード感あふれるバトルに尽きるといっても過言ではない。

特に、オーバースウェー攻撃、対オーバースウェー攻撃の攻防や、小ジャンプからの跳び込みは、読み合いをからめて、息づまるようなスリリングな展開となるのは必至。

難易度となると、かなり難しい部類に入るといわざるをえないが、これまでの格闘ゲームとは、システム的にも自由度が大幅に向上していることは間違いない。

このシステムを思いのままに使いこなせるか否かは、プレイヤーの腕次第だろう。

空中ガード

ジャンプ中にレバーを後ろ方向に入れることで、空中ガードをすることが可能。ただし、ガードできる技は限られており、相手のジャンプ攻撃と飛び道具（超必殺技は除く）のみとなっている。飛び道具をよけそこなった時などにお世話になるだろう。



▲飛び道具は空中ガードが可能

大・小ジャンプ

レバーを上方向（左上、↑、右上）に入れ、すぐにニュートラルに戻すことで小ジャンプをすることができる。小ジャンプはかなり素早く、相手に見切られにくいのだが、ジャンプ攻撃を一回しか出すことができず、また空中ガードをすることもできない。

レバーを長く上方向にいれることで大ジャンプをする。この時は何度も空中で弱攻撃を出すことができ（ただし強攻撃を出すと以後は出せなくなる）、空中ガードも可能。攻撃的に使うのは小ジャンプ、飛び道具を跳び越しつつ攻撃する時は大ジャンプ、という具合に使い分けよう。



▲左＝大ジャンプ、右＝小ジャンプ

クイックスウェー動作

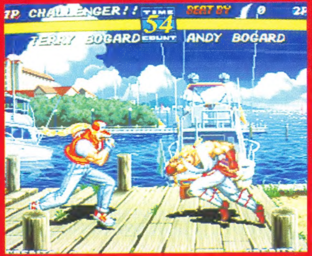
レバーを右下にいれすぐにニュートラルに戻すことでク

ダッシュ・バックステップ

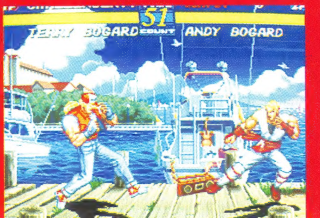
レバーを素早く→→と入力すると、前方ダッシュとなる。前方ダッシュ中に技を繰り出すことも可能で、一気に間合いをつめつつ攻撃を仕かけることができる。

レバー←←を入力することでバックステップをする。バックステップ中は相手の打撃技に対しては完全無敵となる。ただし終り際にスキがあり、ここに技を重ねられるとガードできずに食らってしまう。注意が必要だ。

また、餓狼SP同様、バックステップ中には投げられ判定が残っており、空中投げを食らってしまう。

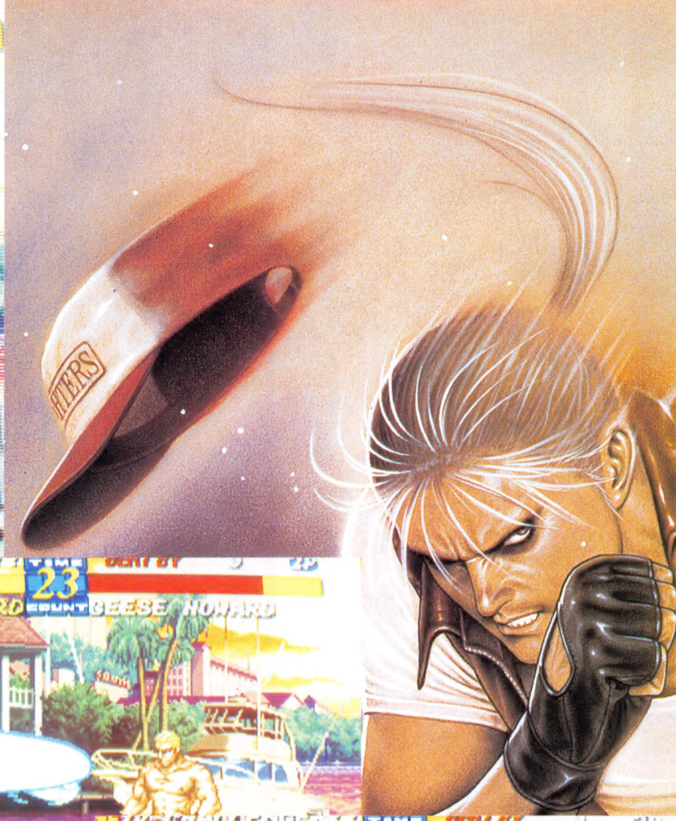


ダッシュからの攻撃は実用性が高い。バックステップは無敵時間をうまく利用していこう



※コマンドはすべてマイキャラが右向きの時のもの









イックスウェー動作をする。この動作をするとキャラクターが上半身をそらし、結果上半身が無敵となる。これにより中段の飛び道具や相手の上・中段攻撃をかわすことができる。

クイックスウェー攻撃

クイックスウェー動作中にボタン（どれでも可）を押すことでクイックスウェー攻撃が出せる。クイックスウェー攻撃中も上半身は無敵のままとなっており、強力な対空技として使うことができる。また、相手の突進技を返すための技としても使える。いつでも出せる「避け攻撃」と考えていいだろう。

オーバースウェー動作

基本のラインの手前と奥にある「スウェーライン」に一時的に移動する動作。これにより相手の攻撃をかわすことができる。

ライン移動後は一定時間で元のラインに強制的に戻されてしまう。これにより、前作までのような「ライン移動して待つ」という戦法は不可能になり、スピーディーなバトルが楽しめる。

スウェーラインでは、前進、後退、ダッシュ、バックステップが可能。また、手前ラインならレバー上、奥ラインならレバー下を入力することで任意に元ラインに戻ることができる。

操作法はA＋Bで手前ラインに移動、B＋Cで奥ラインに移動となる。

オーバースウェー攻撃

スウェーラインに移動した後にA～Dボタンを押すことで、元ライン上にいる相手に向けて攻撃しつつ元ラインに戻る動作である「オーバースウェー攻撃」を繰り出す。ボタンに応じて技の強弱、そしてパンチかキックかを選択できる。また、強のオーバースウェー攻撃がヒットすると、相手を反対側のスウェーラインに吹っ飛ばすことができる（ダウン技となっているものは除く）。

このオーバースウェー攻撃を使って相手に攻め込んでいく戦法も強い。

対オーバースウェー攻撃

中央ラインから、スウェーライン上にいる相手を攻撃することができる技。立ち状態・しゃがみ状態のどちらからでも出すことができ、しゃがみの対オーバースウェー攻撃は当てると相手をダウンさせることができる。

スウェーライン上ではガード動作ができないため、この技は相手に届きさえすれば必ずヒットすることとなり、非常に有効だ。

また、キャンセルをかけることも可能で、立ちの対オーバースウェー攻撃キャンセル必殺技が連続技になることもある。

3ではこのオーバースウェー絡みの攻防が非常に重要なのでぜひマスターしたい。

手前ラインへの攻撃はA＋B、奥ラインへはB＋Cとなる。

また、相手が手前のラインにいる時に、奥にオーバースウェーしようとしてB＋Cを押すと、オーバースウェーできずに奥ラインへ対オーバースウェー攻撃をしてしまう。その逆もしかり。注意しよう。

◀スウェーライン上の相手はこれで攻撃



▲ホンフゥのクイックスウェー攻撃は強力



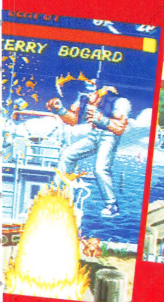
▲これはA＋Bの手前オーバースウェー



▲これを使いこなせるかが今回のポイント



破壊力抜群!! テリーの3連パワーゲイザー!





潜在能力

このゲームには、通常いわれている超必殺技とは別に、「潜在能力」と呼ばれる強力な超必殺技が、フランコ・バッシュを除く他の全キャラクターに一つずつ存在する。

この「潜在能力」は、きわめて低い確率でランダムに出現する場合がある他、どのキャラクターも特定の条件を満たした状態で、特定の手続きをすることによって出すことができる。

この潜在能力は、威力はもちろんのこと、7Pを見てもらえば分かるように、グラフィックの点でも通常の超必殺技とは異なっている。

例えばテリーの潜在能力は、超必殺技のパワーゲイザーの3連発になっていたり、またグラフィックはそれほど変わらないものの、超必殺技より威力がきわめて大きくなっているキャラクターや、性質が変更されているキャラもいる。

特定の条件を設定して出す場合には、複数の要素があり、この複数の要素については、また改めて紹介することとする。

ファイティングランク

ラウンド終了後に、勝者の戦いぶりを評価してランクづけをしてくれる。最高はSで、以下AAA、AA、と下がっていき最低はE。

この評価基準はそのラウンドの残りタイムと、そのラウンドでの得点（通常技・必殺技ダメージ数値一覧表参照）。残りタイムと得点が多いほどランクが高くなる。

CPU戦で平均して高いランクを取っていると、最後にお楽しみ（？）があるかも。

連携技

特定の投げ技を入力した後に、すぐに決められたボタンを押すことにより「連携技」が出せる。連携技を決めると、技の終了後に相手が短い間だが防御不能状態になり、ここにさらに追い討ちとして攻撃を決めることが可能だ。

これを回避する方法もある。各連携技のボタンと同じボタンを連携技を仕かけられた瞬間に押すことで、連携技から抜け出すことができ防御不能状態もなくなるのだ。入力のコツとしては、投げられた瞬間から、次にくる連携技に対応したボタンを連打すればいいだろう。

例として、マリーのヘッドスローからのアキレスホールドはDボタンの連携技なので、ヘッドスローを食らったと思ったらすぐにDボタンを連打すればいい。

ブルー・マリー



▲ヘッドスローからアキレスホールドへ



▲ステップローリングで追い討ち



▲フェイスロックはコマンドが難しい



▲なんとC・アーツを決めることが可能

望月双角



▲地獄門。錫杖で痛めつけたあと…

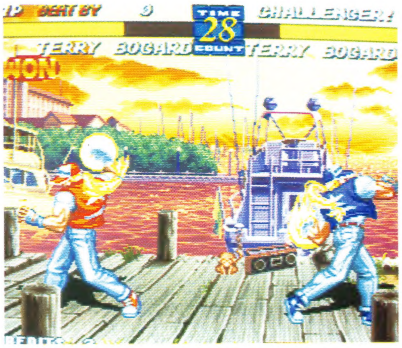


▲憑依弾。相手キャラによっては入らない

フェイント技

特殊なコマンドを入力することにより、必殺技の前動作だけをして実際には技を出さない、という「フェイント」をすることができる。

フェイントが可能な技は限られており、コマンドも特有のものとなっている。基本的には、必殺技のレバー入力後に、パンチボタンで出す必殺技はB+D，キックボタンの技はA+Cとボタンを押すことによって出せる。しかし邪影拳のように特殊なコマンドを要するものもあるので注意。



▲左がP・ウェイブ、右がP・ゲイザーのフェイント

コンビネーションアーツ



▲これはテリーのA・B・Cの3発目
▼C・D・D屈みから出すものもある



特定の順番にテンポよくボタンを押していくことにより、特殊な通常技が連続で繰り出される。これをコンビネーションアーツと呼ぶ。基本的には連続攻撃になっているのだが、中にはしゃがみガード不能などの特殊な属性を持った攻撃もある。

基本的にはヒットしないと次の技が出ないようになっているのだが、遠距離で出すことのできる技に限り、ガードされたり空振りしても繰り出すことができる。

決めるのが難しいコンビネーションアーツだが、使いこなせば強力な連続攻撃となる。









テリー・ボガード



アンディ・ボガード



不知火舞



ホンフゥ



ボブ・ウィルソン



ギース・ハワード



ジョー・ヒガシ



ブルー・マリー



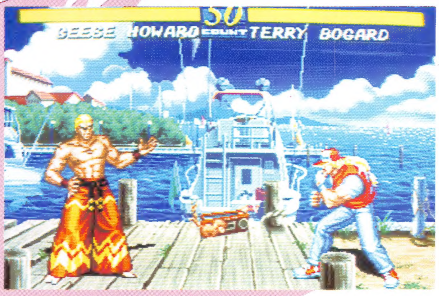
望月双角

挑発

すでに定番ともいえる挑発行為。操作もおなじみの通り、一定距離以上間合いを取ってレバーニュートラル+Cだ。

今回もやってて楽しいもの（やられたほうは悔しい！）が多いので、ぜひ一度は使ってみよう。

また、舞の挑発には大きな秘密が…。





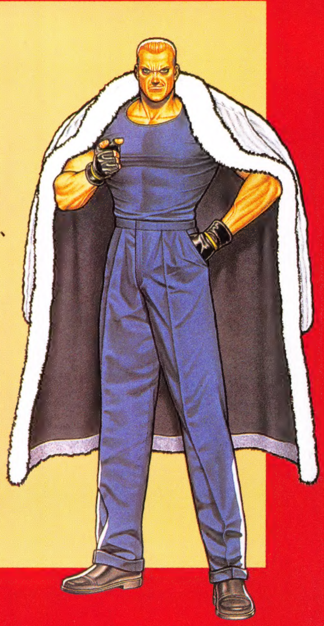
◀特別な効果はない。まさに挑発するためにあるのだ。

山崎竜二

CPU戦の5人目に出てくる敵、山崎。このキャラは1本取ると逃げていってしまう。が、こいつに逆に1本取られると…、2本取られない限りゲームオーバーにはならないが、ラストのお楽しみがなくなってしまうかも。



▲片手をポケットにつっこんだまま攻撃



テリー・ボガード
TERRY BOGARD

攻略／修羅騎士鷹



ギースを倒した
伝説の格闘家
再び闘いの渦へ…

キャラ特性

ハッキリいってこのキャラの神髄は、連続技にあるといっても差支えないだろう。

連続技だけをみると、このゲームの中では最強といえるほど凄いものを持っているキャラだ。

必殺技では、ライジングタックルを失ったものの、比較的スキの小さいパワーウェーブ、大ダメージを狙えるバーンナックル、最大3発もヒットするクラックシュートは健在だ。特にクラックシュートは最も恐れられる技だろう。さらに新必殺技として対空技やカウンター狙いに使えるパワーダンクが加わった。

通常技ではキック系の技がメインとなる。立ち攻撃ではリーチの長い遠距離立ち弱・強のキックが有効だ。ダッシュ中の強パンチも勢いを残しつつ滑るように出るし、判定も強いので使い勝手がいい。しゃがみ技ではやはりリーチの長い強キックのほかに、出るのが早い弱パンチ、そこから連続でつながる強パンチなどが使えそうである。

この3つはキャンセルして必殺技をだすことが可能で、ここからの連続技、連携技が攻めのメインとなるだろう。

跳び込み攻撃は小ジャンプ、大ジャンプ共に判定の強い強キックが使いやすい。小ジャンプなら、技が出っぱなしになる弱キックもあわせて使うといい。

対空技としては前述のパワーダンクのほかに、近距離立ち強キックが強力。また、テリーに限ったことではないがクイックスウェー攻撃もかなり強力だ。

今回から加わった、コンビネーションアーツも、他のキャラに比べて種類が多く、うまく使っていけば攻撃の幅を広げることができるだろう。

前作と比べても、格段の進歩を遂げている今回のテリーは、突進技、対空技、通常技からリーチの長い技まで揃っているうえ、超強力な連続技まで持っている、まさに万能戦士といえるだろう。

あとはこのテリーを使いこなせるかがポイントだ。

コンビネーションアーツ

①はパンチの3連打。使い勝手が良く、すぐに出すことができる。

②は途中まで入るが、最後が連続で入らないようになっている。

③は②に似ているが、最後までキチンと入るので非常に使いやすい。④は3発目がしゃがみガード不能で使える、⑤大足払いと同じグラフィックなのに立ちガードされる、⑥は連続技になる

①近	C・C・C
②近	(←or→)A・C・C・D・D
③近	(←or→)A・C・C・C・D
④	A・A・C
⑤	A・A・↓D
⑥	A・B・D

※コンビネーションアーツは編集部調べ



続けてパンチの3連発

ボディブロー×2～ストレートと繰り出す

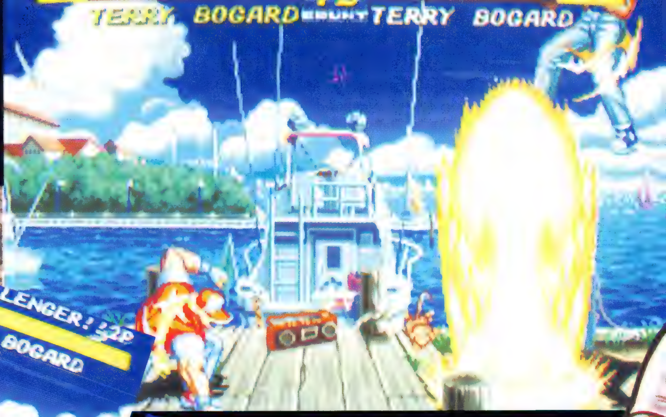
後ろ回し蹴りでフィニッシュ。ダウンを奪える

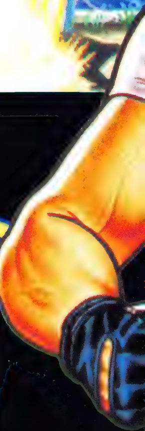


⑥ 立ちジャンプからミドル～ハイと三連発キックを繰り出す。計4段になる

④ 最後の裏拳は連続で入らないがしゃがみガード不能になっている

必殺技







攻撃力が高く、前方に強いバーンナックル



連続技に組みこむと超強力



強だとのびるように加速していく



出かかりが無敵なので対空技に



スウェーラインにも攻撃判定がある



③ 近距離立ち弱パンチから

バーンナックル

拳を燃やしながら相手に突進していく技で、前作（餓狼伝説スペシャル）よりもスキが小さくなっている。

しかも、もうひとつの突進技のクラックシュートよりも前方への当たり判定が強く、攻撃判定の発生も若干早い。

使い方としては、パワーウェイブと組み合わせ、飛び道具を撃った直後、追いかけるように出すというのが一般的な使い方だ。

その他にも、多大なダメージを与える連続技や、一気に間合いをつめるのに使ったりするのが有効で、間合いによっては弱と強を使い分けることが必要になる。

テリーの主力となる必殺技なので、いつでも使えるようにしたい。

クラックシュート

こちらは、突進型のわりにやや特殊な性質を持っている。タイミングを計り、狙って使うようにすれば対空技としても使えるが、素早い対応が必要になる。

この技の当たり判定は斜め後ろから上へいき、最後に下に降り下ろすという技なので、跳んでいる相手がちょうど上の当たり判定の時に、偶然当たってしまうということもたまに起こる。まさに偶然対空技というわけだ。

もちろん、本来の使い方は、バーンナックルと似ているが、相手に当たっても倒れないのでさらにそこから連続技に持っていくことができる。だからバーンナックルよりお世話になりそうだ。

まずはタイミングよく通常技からつなげられるようになろう。

パワーウェーブ

地をはっていく特殊な(!?)飛び道具である。

この技は近・中距離から放って相手を跳ばせて対空技で落としたり、遠距離で放っておいて、それを突進型の技やダッシュで追いかけていき、攻撃するという使い方もある。

また、弱と強ではウェーブのスピードが違っており、弱の場合、最初から最後までそれほどスピードに変化はみられないが、強の場合は進めば進むほど徐々に加速されていくという特殊な性質が付いている。

パワーダンク

前作までテリーの必殺技として重宝されていたライジングタックルの代わりとして登場した新必殺対空兵器だ。

飛び膝蹴りから始まり、気をまとった拳を斜め下の地面に降りおろす技である。

テリーのもつ他の必殺技と違って、間合いをかなり引き付けてから出すようにしなければつぶされてしまう可能性が高い。

超必殺技 パワーゲイザー

前作より技の出が早くなり、スキも小さくなったが、コマンド入力がかなりシビアになっているので、充分練習して慣れておきたい。

キャンセルで出しても連続技にならないので、先読みでの使用が多くなりそう。確実に当てるなら、相手が気絶したときだけだ。

バーンナックル ↓↙←+AorC		パワーダンク →↓↘+BorD
クラックシュート ↓↙←↖+BorD		パワーウェーブ ↓↘→+AorC
超	パワーゲイザー ↓↙←↙→+CD	



クラックシュートが入ればそこから連続技を入れることが可能

テリー・ボガード
基本戦法

得意のラッシュ攻撃で相手に何もやらせずに終わらせてしまえ!!



パワーウェイブを追いかけるように突進技を出していこう

テリーの基本戦法はやはりラッシュが一番である。ラッシュとは何か、それをまず説明しよう。

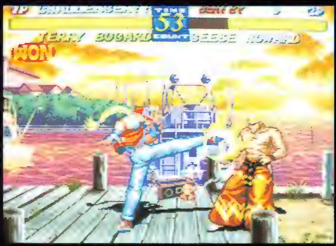
例えばクラックシュートはバーンナックルに比べるとスキが小さいので、ガードされてもしゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックを重ねておけば、反撃を受けにくくなる。

そこにしゃがみ強パンチやしゃがみ強キックを重ね、キャンセルをかけてクラックシュートを出したり、パワーウェーブなどで押さえ込んでいったりする戦法をラッシュという。

その他、遠距離からパワーウェーブを撃ち、突進技で追いかける方法もある。

ラッシュで押すのが難しい相手にはオーバースウェーからダッシュし、相手の背後に回る方法が有効である。

パワーウェーブからダッシュしたり、いきなりダッシュして近付き、素早くスウェーラインに移動する。その後、スウェーライン上でダッシュして、相手の背後に回り込む。この時にオーバースウェー攻撃は出さずに、普通にラインに戻ろう。うまく背後に回り込めたら、しゃがみ弱パンチからのラッシュに持ち込んだり、いきなり投げたりしよう。



リーチの長い立ち強K。相手の出鼻をくじくように出す

また、スウェーラインにいる時に攻撃してくる相手には、タイミングをずらしてスウェーラインから強攻撃を狙おう。攻撃が当たれば、相手は反対側のスウェーラインに吹き飛ぶので、そこに対オーバースウェー攻撃キャンセル突進技の連続技を狙っていき、攻撃のバリエーションを増やしていけば強くなること間違いなしだ。

通常技では、長い足を使った攻撃が強い。リーチの長さは全キャラ中でもトップレベルなので、それを有効に使わない手はない。

クラックシュートやバーンナックルに頼り過ぎて、技の出がかり止められたり、返し技を食らうこともあるので、必殺技を有効に使うためにも、足技を使いこなすことが重要になってくる。



しゃがみ強キックはキャンセルがかかる

立ち強キックは足の先を当てるように使う。ダッシュからの攻撃を使ってくる舞やボブなどには特に有効になってくるだろう。攻撃力も高いので、一発当たれば、相手も警戒してダッシュ攻撃が少なくなってくる。そこをついて、こちらから一気に攻め込んでしまおう。

しゃがみ強キックも立ち強キックと同じくらいのリーチを持っている。この技は相手をかためている時の最後の締めに、キャンセル技を出して使うのがよい。

ただ、スキの大きな技なので、跳び込まれたりしたら連続技の的になってしまう。出す時には必ず相手に当てるかガードさせるようにしよう。

相手の跳び込みは、反応できる限りパワーダンクで返していこう。

また、クイックスウェー攻撃を、相手が着地する前に当ててキャンセルパワーダンクを出すと空中にいる相手に追い討ち攻撃をかけることができる。クイックスウェー攻撃を引き付けるのがポイントだ。



跳び込みはひきつけてパワーダンクで

そして、跳び込みを返したら相手の起き上がりを攻めたいのだが、無敵技などには充分に注意しよう。

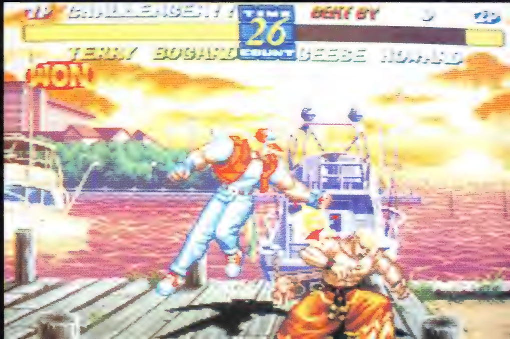
その他、対戦時の戦法としては、バクチにはなるがクラックシュートをガードさせた後にパワーダンクを出してみよう。反撃しようとする相手には当たるぞ。

そのほか、中間距離から突然バックステップし、強のバーンナックルを出すといった奇襲戦法もいいだろう。

また、④のコンビネーションアーツをまぜていけば、最後がしゃがみガード不能で、相手にとっては戦いづらくなる。

次は連続技について紹介しよう。代表的なものとしては、しゃがみ弱パンチ数発→しゃがみ強パンチキャンセル強クラックシュート→強パワーダンクがある。テリー、ジョー、マリー、バッシュには不可だが、画面端なら全員に使える。

またジャンプ強攻撃→立ち強キックまたは強パワーダンクも有効だ。



しゃがみガード不能のC・アーツを混ぜよう

対CPU攻略

秒殺を実現するクラックシュートのラッシュと
長いリーチからくり出す強力な足技
飛び道具と対空技も備えて
伝説の狼が闘いに身を投じる！

1.ボブ・ウイルソン

ボブから始める攻略をしていこう。ボブはリーチの長い技で牽制していれば、たいてい勝手に当たってくれるので、非常に楽だ。

この場合、跳び込みからの連続技にもっていっても大丈夫なので、連続技を使ったパターンにももっていき「S」を狙うようにしたい。

2.ブルー・マリー

スタート直後、相手に当たるように昇り小ジャンプ弱キックを当てると、着地と同時に連続技を入れることが可能になる場合がある。そのチャンスを逃さず一気に倒そう。



3.ジョー・ヒガシ

昇り小ジャンプ弱キックを当てると、ブルー・マリーのときと同じように着地時に連続技が入れられる場合があるので、このチャンスも逃さないようにしたい。



4.フランコ・バッシュ

昇りで弱攻撃を出し、下降中に強攻撃を当て、そのまま連続技にもっていく。下降中の攻撃をガードされても、着地時のしゃがみ弱パンチからの連続技も決まることがあるので、根気よく戦おう。



5.山崎竜二（1回目）

2回目に出てくる山崎とはまるで別人のように弱い。

こいつに対しては、跳び込んでからの連続技を入れるようにすれば勝てるだろう。



6.不知火　舞

スウェーラインから攻撃すると、たまに垂直昇り弱キックを出すときがある。

この機を逃さず、着地と同時に連続技を決めるようにしたい。チャンスは一瞬なのだ。



7.アンディ・ボガード

まずスウェーラインに移動し、強のオーバースウェー攻撃を出し、当たったと同時に対オーバースウェー攻撃を入れよう。



8.ホンフゥ

スタートしたら画面端にいき、昇り弱キックを出すと電光石火の天を出してくるので、それに合わせて強パンチを出そう。



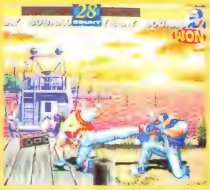
9.望月双角

しゃがみ強キックを当てようとすると、スウェーラインに逃げて、そこから何もせずに近づいてくる時があるので、そこに連続技を入れよう。



10.テリー・ボガード

しゃがみガードして待ち、近づいてきたらしゃがみ強キックキャンセルパワーウェイブを撃つと双角と同じように動いてくるので連続技を入れる。



11.ギース・ハワード

今回のギースは当て身投げを狙ってくることが多いので、以下の戦法を用いよう。

まず、当て身投げで取られないギリギリの位置から、昇り小ジャンプ強パンチを空振りさせると、相手は当て身で取ろうとして失敗する。

そのチャンスを逃さず、そこに連続技を叩き込むようにしよう。

12.山崎竜二（2回目）

こいつはアンディと同様に、オーバースウェー強攻撃から対オーバースウェー攻撃キャンセル突進技でよい。

これ以外の攻撃パターンはほとんど通用しないので、使わないようにしよう。　ちなみに電車の車輌は27輌である。





テリー・ボガード 対人対戦 各キャラ攻略



VS フランコ・バッシュ

相手のリーチが長いので、遠距離での戦いを強いられるだろう。

バーンナックルやクラックシュートを使って一気に近寄りたいのだが、立ち強キックで相討ちにされやすいので気を付けよう。

そこで、パワーウェイブを撃つことによって相手を跳ばせて近づかせよう。跳んできたらパワーダンクで落とすことができる。

相手の小ジャンプ弱キックは結構強いので、引き付けて返すことを忘れずに。

そして、相手が倒れているスキに一気に間合いをつめてしまおう。ウェービングブローは弱ならガード後に投げる、強ならガード後連続技を入れよう。

ただし、至近距離からの裏回り強ウェービングブローには注意しよう。逆ガードしないと相手の攻撃をくらってしまうからだ。

パワーバイシクルはスウェーしなければ怖くない。ダブルコングの2発目は中段なので、立ちガードを忘れないよう気を付けよう。



VS ボブ・ウィルソン

跳び込みやダッシュ攻撃が強いキャラなので、スウェーラインを多く使ったり、立ち強キックをうまく使った闘い方がよいだろう。

もし、こちらのオーバースウェー攻撃をガードされてしまったら、一番連射の効くしゃがみ弱パンチも出してはいけない。ボブのしゃがみ弱キックの方が撃ち勝ってしまい、そのまま連続技にもっていかれてしまうからだ。

もし攻勢に出るならば、立ち強キックを当ててからの突進技というパターンを使いこなそう。

またキャンセルはかからないが、弱から弱といった2段に分けての突進技をが有効だ。

また、ボブの起き上がりに攻める時は、ボブサマーに注意。無敵技のうえしゃがみガード不能なので逆にやられてしまう。この技に対しては、起き上がる直前にオーバースウェーしておき、空振りを誘って何もせずレバーで戻り、着地のスキに連続技を入れてやろう。



VS テリー・ボガード

連続技が強力なのは、当然相手も同じなので、一発入った時点で勝負が終わってしまうことが多くなるだろう。

パワーウェーブは相手に読まれると、クラックシュートで越えられてしまう。しかもそこから連続技が入ってしまうため、絶対に読まれないように、色々と攻撃のパターンを変えていくようにしよう。

クラックシュートを多用してくる相手にはバーンナックルで対抗しよう。攻撃判定が前に出ているため、クラックシュートに対して、一方的に勝つことができる。

後はボタンを変えて出せるフェイントを交ぜていけば、白熱した戦いになるだろう。

しゃがみ強パンチキャンセルからのコンビネーションは、クラックシュートなら直接しゃがみ強パンチで、バーンナックルならガード後のしゃがみ強パンチで反撃できる。相手のラッシュをパワーダンクで返そうとするのはリスクがあまりにも大きく、ガードされると連続技の的となり、死亡。返し技の違いかたを間違えず、冷静に闘おう。



VS アンディ・ボガード

アンディ戦で一番気を付けたいのは、斬影拳をからめたコンビネーションであろう。

しかし、大変よく見かける飛翔拳からの斬影拳は、避け攻撃またはスウェーラインに逃げれば大丈夫だ。自信があればパワーダンクをお見舞いしよう。

次に幻影不知火に対しては、しゃがんでの奥オーバースウェー攻撃を勧める。これは相手が出してきても対オーバースウェー攻撃にもなるので返すことができるし、普通の跳び込みであればスウェーラインに移動するだけだ。

後は無理して跳び込まずに、基本戦法で戦っていればボコボコに負けることはないだろう。

ただし、アンディには、昇龍弾という無敵技があるので、ラッシュをかけている最中や、起き上がりを攻める時にカウンターをねらわれやすい。とはいえ、この技はガードさえできればスキが大きいので、余裕で連続技の的とすることができる。攻めすぎずに、たまには攻めの手をやすめて様子を見るのも有効な手段のひとつだといえる。



VS ジョー・ヒガシ

今回テリーに似たキャラになったが、分はこちらにある。スラッシュキックや黄金のカカトは、ガードすれば連続技の対象になるし、リーチの面でもこちらの方が長いからである。

注意すべき点は、パワーウェイブを黄金のカカトで抜けられたり、ハリケーンアッパーを小ジャンプでは飛び越えにくいということだ。

それと、ラッシュのかけ過ぎでタイガーキックを食らわないようにしよう。

ジョーの場合、オーバースウェー攻撃はスライディングを使ってくる相手が多いだろうが、そういう相手は小ジャンプでかわして下降中に強パンチを当て、一気に連続技に持っていこう。

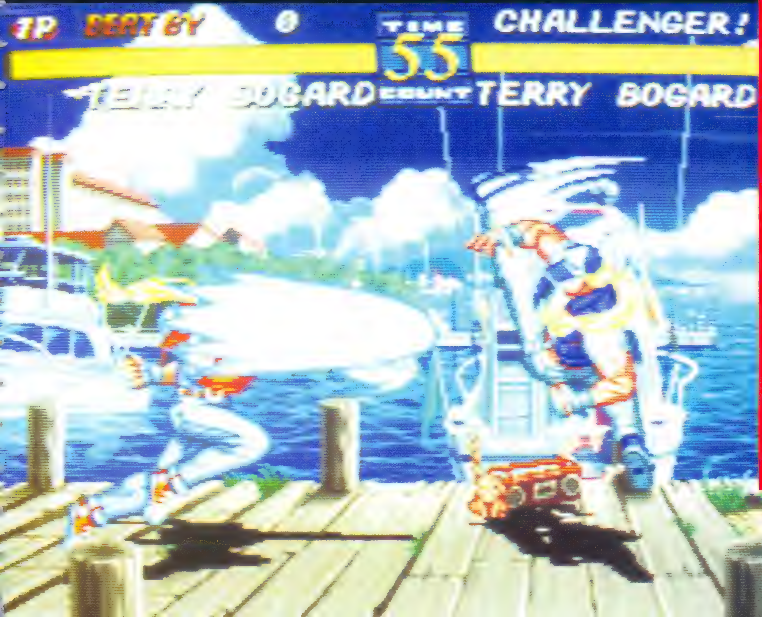
おたがいの通常技が、ぎりぎり当たるくらいの中間間合いでの地上戦ならば、ジョーよりも有効に闘える。こちらのリーチの方が、相手よりもまさっているからだ。主に遠立ち強キックを使って、ハリケーンアッパーなどの出がかりを潰すようにしていくといい



斬影拳を止めてアンディの攻めを封じよう



カカトが恐いのでパワーウェイブは控えめに



クラックシュートにはバーンナックルが打ち勝つ

VS 不知火舞



リーチの長い立ち強パンチや、ダッシュ強キックで攻めてくることが多いだろう。
　このような相手には立ち強キックで応戦しよう。
　その他のことで注意しておきたいのは、しゃがみ強キックキャンセル花蝶扇だ。これはガードするかスウェーラインに移動すればよい。
　後はバクチで出してくる龍炎舞に気を付けよう。もし、近い間合いでガードできれば立ち強キックを入れることができる。
　また、遠い間合いなら突進技を入れればよい。陽炎の舞はガード後、連続技の的になるので見逃さないように。
　ムササビの舞に関しては、対空技のタイミングを狂わされてしまうので、パワーダンクなどで返すことが難しく、ガードすると反撃どころか、相手の方が先に動けるため、そのまま攻められてしまう。クイックスウェー攻撃を引き付けて出すようにしよう。

VS 望月双角



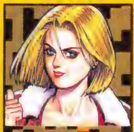
飛び道具の撃ち合いでは分がないので、ここは一気にラッシュをかけて倒してしまいたい。ラッシュをかけるタイミングとしては、まきびしが地上にある時にクラックシュートで抜けたりすれば、プレッシャーをかけられること間違いなしだ。憑依弾や破滅の炎をガードした後には連続技が入るぞ。秘技雷落としはガードせずにスウェーラインに移動し、強のオーバースウェー攻撃からの連続技をお見舞いしよう。
　こちらからの跳び込みは、錫杖上段打ちで返されてしまう。突進技やオーバースウェー攻撃をうまく使って接近しよう。ただ、注意したいのは双角の起き上がりに、密着して技を重ねてはいけないということ。鬼門陣で投げられてしまう。

VS ホンフウ



バーンナックルやクラックシュートなどは、制空烈火棍や九竜の読みなどがあるので、うかつにラッシュをかけようすると返されてしまう可能性が高い。攻め方としては、パワーウェイブを撃っていきたいが、電光石火の天で越えられるので、その点は気を付けよう。この場合、ボタンを変えて出せるフェイントを使って、電光石火の天を誘ってもよいだろう。うまく近距離でガードできれば、連続技が入れられるのでこのチャンスを見逃さないようにしたい。
　また、電光石火の地もガード後に反撃することができる。
　しゃがみ強キック（強パンチ）キャンセルパワーウェイブに電光石火の天を出された場合、前述の通り食らってしまうのだが、この時は逆にチャンスといえる。キャンセルで出すと間合いが近いため、食らった直後にしゃがみ強パンチを出せば、硬直中のホンフウにヒットさせられるのだ。この後は当然連続技を入れてやろう。

VS ブルー・マリー



このキャラはテリーより地上戦では分がある。
　ステップローリング（→強K）を連発されるだけでかなりきつくなってしまう。したがって、跳び込みやスウェーラインからの攻撃が有効になってくるだろう。
　また、マリーのオーバースウェー攻撃はスキがないので、小ジャンプからの連続技を狙うか、クイックスウェー攻撃で返していきたいが、どちらもタイミングが難しいので、相手のクセを読むことが大切だろう。
　また、マリーは投げ間合いがとても広く、しかも連携技につないでくる。これを決められてしまうと、思わぬ大ダメージを受けてしまうので、接近戦では油断しないように。もし投げられてしまったら、すぐにDボタンを押せば、連携技を解除できる。かなり早めに反応する必要があるが、だめもとのつもりでDボタンを連打するくせをつけておこう。

VS ギース・ハワード



ラッシュを使って戦いたいところだが、どうにも当て身投げが厄介だ。
　しゃがみ強キックやしゃがみ弱キックからの、キャンセル烈風拳を小ジャンプキックで返そうとしても、当て身投げされてしまう可能性が非常に高い。
　うまく当て身投げを崩すには、弱の突進技を当てないように出して一旦止まり、そこからクラックシュートやしゃがみ強キックを出したり、跳び込むときに技を出さなかったりするのを混ぜていき、こちらがジャンプ攻撃すると見せかけて、しゃがみ強キックを当てるというパターンが非常に有効だ。
　そのほか、オーバースウェー攻撃も当て身投げでとられてしまう。これに対しては攻撃せずに戻るのをまぜてゆき、空振りを誘おう。当然この当たりも読み合いがからんでくるのだが。
　また、邪影拳はスキが小さい技なので、ガードしてしまうと反撃ができない。なるべくならクイックスウェー攻撃などで返していきたい。
　フェイントの突進技で当て身を誘ってみるのも面白い。



弱の突進技で当て身投げを空振りさせてやろう



オーバースウェー攻撃は垂直小Jで



舞のダッシュは強キックを置いておけば返せる

ダメージ数値一覧 通常技・必殺技

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
近距離立ち	弱パンチ	ショートジャブ	○	9	100
	強パンチ	ボディーフック	○	10	200
	弱キック	フロントキック	×	11	200
	強キック	バックハイスピンキック	×	11	200
遠距離立ち	弱パンチ	ジャブ	×	9	100
	強パンチ	ストレート	×	16	300
	弱キック	ミドルキック	×	11	200
	強キック	ハイキック	×	18	400
屈み	弱パンチ	アンダージャブ	○	6	100
	強パンチ	しゃがみストレート	○	14	300
	弱キック	アンダーキック	○	9	200
	強キック	スライドキック	○	12	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	ジャンプジャブ	–	9	100
	強パンチ	ジャンプ正拳突き	–	16	300
	弱キック	ジャンプキック	–	11	200
	強キック	ジャンプダブルキック	–	18	400

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
斜めジャンプ	弱パンチ	ジャンプパンチ	–	9	100
	強パンチ	ジャンプ正拳突き	–	16	300
	弱キック	ジャンプキック	–	11	200
	強キック	ジャンプテリーキック	–	18	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	ジャンプジャブ	–	7	100
	強パンチ	ジャンプ正拳突き	–	14	300
	弱キック	ジャンプキック	–	9	200
	強キック	ジャンプダブルキック	–	16	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	ジャンプジャブ	–	7	100
	強パンチ	ジャンプ正拳突き	–	14	300
	弱キック	ジャンプキック	–	9	200
	強キック	ジャンプダブルキック	–	18	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	ヘビィウェイトパンチ	–	10	100
	強パンチ	ヘビィウェイトパンチ	–	16	300
	弱キック	スピンキック	–	10	200
	強キック	スピンキック	–	16	400

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
奥オーバースウェー	弱パンチ	スペシャルストレート	–	10	100
	強パンチ	スペシャルストレート	–	16	300
	弱キック	バックスピンキック	–	10	200
	強キック	バックスピンキック	–	16	400
立ち対オーバー	手前攻撃	アウトステップキック		16	500
	奥攻撃	バックパンチ		16	500
屈み対オーバー	手前攻撃	アンダースライドキック		16	500
	奥攻撃	バックキック		16	500
クイックスウェー	攻撃	クイッククロスパンチ		11	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		ライジングアッパー	×	13	500
通常コマンド	1	バックスピンキック	×	20	500
	2	アッパー		12	200
投げ技	1	バスタースルー	–	24	600
必殺技	1	バーンナックル(弱)	–	24	500

特殊状態	分類	名前	C	攻撃力	得点
必殺技	2	バーンナックル(強)	–	30	800
	3	パワーダンク(弱)	–	12/17	100/600
	4	パワーダンク(強)	–	8/23	100/800
	5	クラックシュート(弱)	–	13	200
	6	クラックシュート(強)	–	21	400
	7	パワーウェイブ(弱)	–	14	400
	8	パワーウェイブ(強)	–	20	600
超必殺技		パワーゲイザー	–	48	3000
潜在能力			–	☆☆	

※Cはキャンセルがかかるか否か



アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

攻略／奥女中秀麿

キャラ特性

このキャラクターの弱攻撃系統の技のリーチは並程度の性能なのだが、攻撃判定の方は結構強い部類に入る。
強系統は近距離の場合はあまりスキがないが、遠距離の場合、若干戻りにスキが見える。特に目立つのがしゃがみ強キックの戻りだ。
判定が少し前に出てしまうため、強キックをはずしてしまったりすると、アンディよりリーチの短いキャラにまで、反撃を食らってしまうことがある。
このデメリットを補うかのようにあるのが近距離強キックだ。これが入るとしゃがみ強キックへとつなぐこともできる。しかも画面端なら、もっと強力な連続技も可能だ。

投げ間合いはあまり広いとはいえない。投げを狙うならコンビネーションアーツや連携パターンをすすめる。
また、ダッシュの性能も並程度だ。ただダッシュから強キックを出すと、勢いが残りつつ強キックが出る。これはなるべく有効活用しよう。
連続技はダッシュ強キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強斬影拳が有効だ。
しゃがみの強パンチはアッパーになり、一応対空にはなるが、あまり強力ではない。地上で連続技に組み込むにしても、横へのリーチが短く、扱いづらくなってしまった。
ジャンプスピードは速い方で、跳び込みからの連続技も狙いやすい。小ジャンプ、大ジャンプともに強キックを使っていくといいだろう。

不知火流体術を極めし男!! 新たなる闘いへ…

コンビネーションアーツ

④は連続で入り、ダウンを奪える。
これらのコンビネーションアーツは、使い勝手はいいが、なかなかつかいどころがない。
①はB・Bで止めて再び出すことによって連続でつなげることが可能だ。
また②は、Cを2発にすると終わったあとのスキが小さいのでそのあとさらに連続技を入れることが可能。
③は、あまり使い道がない。

①	B・B・B・→C
②	A・C・C・D（このあとに連続技が入る）
③	C・C・C
④	A・C・C・C・C・D

①

中段のキックを3発連続で放つ


しゃがんだ相手にも入れられる

②

素早く繰り出す


最後のキックは2回HITする

④

すさまじい速さでパンチを出すアンディ


全て上段パンチなのが欠点といえる


密着から ないと全て入らないだろう


最後はソバットのような蹴り。6段だ

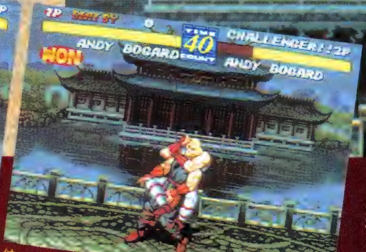
※コンビネーションアーツは編集部調べ



必殺技



強は2回ヒットさせられる斬影拳



使い勝手はイマイチな技だ



返されにくい下段攻撃。強力だ。



完全無敵の昇龍弾は対空技に使う



モーションが変わった飛翔拳



超裂破弾は連続技に使うと強力

斬影拳

高速でダッシュし、肘打ちを当てる技。

この技の最大の変更点は、ため技でなくなったことだ。前作でもほとんどため時間が必要なかったが、これによって立ち攻撃から斬影拳を当てるなどの連続技にも組み込みやすくなった。

そして、強で出した場合、相手にヒットしたと同時に、再びコマンド入力することによって腕を伸ばす動作をし、もう1発ヒットする。これがヒットすると相手はダウンするので、技がヒットした時は必ず2発目も叩き込むようにしよう。

また、斬影拳を出したあと、相手との間合いが広がるようになったので、もとからあまり反撃されにくかったものが、さらに反撃されにくくなった。そのくせ硬直時間がほとんどないので、そのあと強キック↓斬影拳で固めることが一応可能だ。あまりお勧めはしないが…。使いやすくなったこの技だが、ため時間が必要なくなったために、コマンドの入力ミスによってこの技が出てしまうことがある。気をつけよう。あとは、強の斬影拳で2発ヒットを狙おうとしても、1発目を防御されているのに出してしまうと、スキが大きくなってしまうので、防御された時は、1発目で必ずやめるようにしたい。

不知火蜘蛛絡み

アンディの新技。いったん深く沈み込んでから軽くジャンプし、相手の背後にまわり込み、背中から相手を絞める技だ。この技は防御不可能なので、使いどころによっては、ものすごく有効な武器となる。

しかし、移動距離があまりないことや技をかわされたあとの硬直時間が長いことなどを考え合わせると、そうそう無条件に使える技でもなさそうだ。主な使いどころといえば、相手を転ばせて起き上がりに狙ってみるとか、オーバースウェー攻撃で戻ってくる時に出しておくとか、しゃがみ弱キックキャンセルで出すとかの使い方がある。このしゃがみ弱キックからのパターンは、蜘蛛絡みを出すか斬影拳を出すかで、一応二択にもっていくことが可能だ。ただ、この二択は意外と反応されてしまうことがあるようだ。

幻影不知火

ジャンプから奥のスウェーラインに移動し、素早く元のラインに転がりながら戻り、相手に蹴りを入れる技。奥ラインに移動するので、相手の攻撃をかわしつつ攻撃できる。

この技はしゃがみガードでないと防御できないので、ジャンプからの二択に使うこともできるし、ジャンプに対空技を欠かさず使ってくる相手にも効果的だ。

防御させてしまえばスキが小さいので、反撃されることはあまりない。できるだけ相手を引きつけてから技を出すようにしよう。その方が相手に見破られる可能性も低いし、対空技なども誘いやすい。

また、ヒットした時は、対オーバースウェー攻撃で追い討ちをかけることができる。これは対人対戦においての基本的な要素のひとつなので、ぜひ使いこなしたい。

ただ奥のラインから戻ってくる間は無防備になることや、対オーバースウェー攻撃で返されることもあるので注意したい。また間合いによっては空振りしてしまうので、最低限ガードだけはさせる間合いで使うようにしよう。

昇龍弾

前作とグラフィックが大きく異なり、斜め上方に跳ぶようになった。イメージとしては前作の昇龍弾と空破弾を合わせたような感じだ。そして、回転の方向が変わった。また、上昇中は完全無敵になり、空中の相手に対しても数回ヒットするようになったので、今までよりも対空技として使いやすくなり、打ち負けることはほとんどなくなったのだが、早めに出さないと攻撃を空振りしてしまうことがある。しかも、相手のしゃがみ攻撃は、密着に近い状態でないと当たらないキャラがいる。要注意だ。

飛翔拳

気力の塊を前方に飛ばす技。前作とはグラフィックも一新され、より使える技へと変身を遂げた。特に技の前後のスキが、旧作に比べると小さくなった。この技には弱と強があるが、違いは射程距離と威力と硬直時間。弱も強もスピードは同じで、強の射程距離は弱より少し長い程度だが、威力は弱の約2倍ある。

また出るまでの時間と、出した後の硬直時間は、若干の差しかないので、弱の飛翔拳の使いどころを考えると、少し首をかしげたくなる。

技のあとの硬直時間が短くなったので、この技を出して相手を跳ばせて、昇龍弾で落とすという戦法も使えるようになった。ただし、短くなったとはいえ、技が出るまでの硬直時間は相変わらず長い部類に入るといえる。したがって、うかつに出すことのないように注意しよう。

超必殺技 超裂破弾

この技の使い方としては、先読みしての対空技としてや、相手が飛び道具を撃つのを見越して出し、跳び越えて攻撃するといったものがある。

相変わらず真下でないとためられないのが厄介だが、ための時間は1秒程度なので、飛翔拳の硬直時間にためるか、しゃがみ攻撃からキャンセルで出すことも可能だ。しゃがみ強パンチをキャンセルして出せば連続技にもできる。



斬影拳 ↙→+AorC	不知火蜘蛛絡み ↓ため↑+D
幻影不知火 空中で↓↘→+D	昇龍弾 →↓↘+AorC
飛翔拳 ↓↙←+AorC	
[illegible]	
超 超破裂弾 ↓ため↘→+CD	

アンディ・ボガード
基本戦法

アンディが得意とする間合いは、通常技がまったく届かないぐらい離れた間合いか、自分のしゃがみ強キックが当たる距離より接近した間合いである。

離れた間合いでは飛翔拳で牽制していく。ここで相手が跳び込んできたら、昇龍弾やしゃがみ強パンチで落としていく、待ち戦法がなかなか有効だ。ただ、相手によってはそれほど有効ではないし、これだけではつまらないので、攻めにいくことを勧める。

基本的には飛翔拳を撃ちそれをダッシュで追いかけていき、ダッシュ強キック～しゃがみ強キックと当てていったり、ダッシュ小ジャンプ強キックで跳び込んでいくといい。当然これらの攻めに返し技を狙われることもあるので、ダッシュしてなにもせずに相手の技をかわす、というのもまぜていくといい。ダッシュの代わりに斬影拳を使っていってもいい。ただ、昔からの連携パターンなので、読まれやすく、返されやすい。タイミングをずらしたり（遅らせたり）、弱の斬影拳で相手の手前に止まったりといったフェイントをまぜていこう。

接近したら、しゃがみ弱パンチを何回かガードさせてからしゃがみ強キックにつなぎ、キャンセルをかけて飛翔拳や斬影拳を出して攻め続けていこう。これに、幻影不知火をまぜていくとさらに強力。何回かワンパターンにジャンプ強キックで跳び込み対空技を意識させてから出す、ダッシュ大ジャンプで相手を跳び込してから戻ってくるように出す、やや遠目で垂直小ジャンプから出して着地に足払いなどを狙ってきたところに当てる、などが有効。

中途半端な間合いでは、しゃがみ強キックを使っていくといいのだが、この技は空振りすると、とてもスキが大きいので、この間合いでは、闘わない方がいい。バックステップして間合いを離すか、小ジャンプ強キックで跳び込んで、接近戦に持ち込んだ方がいいだろう。

連続技としては1「しゃがみ強パンチキャンセル強斬影拳」 2「しゃがみ弱パンチ数発キャンセル弱斬影拳」 3「幻影不知火～対オーバースウェー攻撃キャンセル強斬影拳」といったものがある。1は間合が近ければしゃがみ強パンチが2発入りなかなか強力。2は間合いと相手キャラによってしゃがみ弱パンチを加減する。しゃがみ弱パンチがぎりぎり届く間合いだと入らないので欲張らないように。1、2共に跳び込み攻撃から連続で決めることもできる。3は幻影不知火がヒットすると相手を手前ラインにとばせるので、すぐにA＋Bでの対オーバースウェー攻撃キャンセル強斬影拳を入れることができる。幻影不知火～A＋Bのつなぎを素早くやらないと逃げられてしまうことがあるのと、A＋Bはしゃがみで出すと転ばせてしまい斬影拳がはいらないのには注意しよう。

空中の相手にしゃがみ強パンチを当てキャンセルして昇龍弾をだすと、空中の相手に連続ヒットさせることができる、というのもあるが、これはあまり使わないだろう。

生まれ変わった必殺技と通常技を使いこなし、対戦相手を翻弄せよ!!

コンビネーションアーツの中では①がとても使える。これを2発目で止めると、スキがとても少なく、連続技につなぐことができる。例えば、「B・B～しゃがみ強パンチキャンセル強斬影拳」とつなぐことが可能だ。また、B・Bから再度B・Bにつなぐこともできるので、これを何セットか入れたあとに、しゃがみ強パンチ→キャンセル強斬影拳につなぐことも可能。相手キャラと間合いによって、何セット入れるか加減しよう。

アンディの対CPU攻略の基本としては、主に2パターンある。

一つ目は飛翔拳を連発して、相手の動きに合わせて対処するパターン。例えば、スウェーラインに逃げたら戻ってくるところにしゃがみ強キックを当てていき、跳び込んできたら迷うことなく昇龍弾を迎撃する。もう一つの方法は、昇りに弱キックを出し、降り際に強キックを出す方法だ。相手がうまくこちらの動きに反応すれば、強キックを当てられる。



ジャンプから幻影不知火。見切られにくい技だ


不知火蜘蛛絡みはキャンセルで出すといいだろう



幻影不知火で手前ラインにふっ飛ばしてAB

中間の間合いではしゃがみ強キックをメインに。この間合いでの闘いは苦手なので早めに逃げたほうがいい







しゃがみ強パンチが一応対空に。キャンセル昇龍弾も入る

★★対CPU攻略

変幻自在の立体殺法をあやつる 若き骨法使いアンディ 正面から・上から・スウェーラインから 無限の可能性を秘めた戦法で兄を超えろ。

1. ジョー・ヒガシ



強の飛翔拳を出したら少しダッシュして繰り返す。スウェーラインに逃げられたら、戻りに攻撃すればよい。技を確実に出し、しかも早く倒せば「S」も取れる。

2. ブルー・マリー

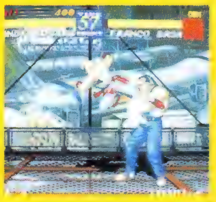
飛翔拳パターンでよい。跳び込んでくる時があるので、昇龍弾で迎撃する。近づき過ぎると、スピンフォールなどを出してくるので気をつける。できるだけ間合いを離しておこう。

3. ボブ・ウィルソン

遠めから飛翔拳を撃って相手の動きに対応するパターンが一番よい。

跳び込みパターンの方は、しゃがみ強パンチで返される可能性が高いので、あまりお勧めはできない。

4. フランコ・バッシュ



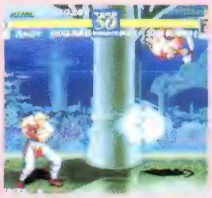
跳び込みのパターンが有効だ。強ウェービングブローを食らってしまっても、元のラインに戻ってきた時に、連続技を叩き込む。弱キックのタイミングは少し早めに。

5. 山崎竜二(1人目)



もちろん、まったく問題のない相手である。ジャンプ攻撃のパターンでよい。ジャンプ強キックのあと、連続技も入れることができる。ここは一気にたたみかけて、「S」を狙おう。

6. 不知火 舞

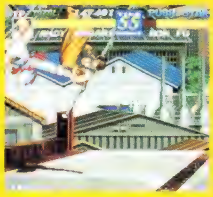


飛翔拳パターンがいい。飛翔拳を撃つとムササビの舞をよく出してくるので、それに昇龍弾を当てるようにする。スウェーラインに移ったら、戻りを攻撃する。

7. アンディ・ボガード

飛翔拳パターン。スウェーラインの戻りにしゃがみ強キックを当てる。幻影不知火がきたら、元のラインに戻ってきたところにしゃがみ強パンチ→斬影拳×2発。

8. ホンフゥ



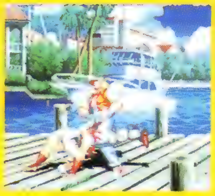
逃げのジャンプ弱キック（昇り）を出すと、跳び込んでくるので、強キックを当てる。以下その繰り返し。欲を出すと痛い目をみるかも。

9. 望月双角



接近して転ばせ、レバーニュートラルで待ち、完全に起き上がった瞬間、再度しゃがみ強キックで転ばせて、それを繰り返す。飛翔拳パターンも可。

10. テリー・ボガード



飛翔拳パターンでいい。要注意は、突然出す突進系の技。ジャンプパターンも通用するが、テリーのゲージが赤くなったら、飛翔拳パターンがいい。

11. ギース・ハワード

跳び込みパターンでいいだろう。弱キックに反応して当て身投げを空振りし、強キックを食らってくれることが多い。間合いは少し広めにとるようにする。



12. 山崎竜二(2人目)

スタート時の間合いでジャンプ弱キック（昇り）を出しつつ跳び込み、降りの強キックを当てる。その繰り返しでいい。





ジャンプするとギースは上段当て身を狙うことが多い。幻影不知火を当ててやれ

アンディ・ボガード 対人対戦 各キャラ攻略



マリー対空が弱いキャラだ



地面についたまきびしは飛翔拳では消せない

VS テリー・ボガード



まず、テリーと闘う時に考えなければならないのは、2種類の突進技を持っているということである。

どちらも、飛び道具を出してからか、何かの技からのキャンセルで出してくることが多い。特にクラックシュートはその傾向が強いが、どちらにしてもしゃがみガード可能なので、もし出してくるようであれば素直にガードしてそれから反撃に移る。

ただし、クラックシュート→しゃがみ弱パンチでつなげてくる時があるので、その点は要注意だ。キャンセルクラックシュートは、その前の通常技をガードすればしゃがみ強キックや昇龍弾で返せる。

またパワーウェーブの強は、次第にスピードを上げてくるので、弱と同じ気持ちでジャンプしようとすると、思わぬダメージを受けてしまうこともある。

こちらの攻め方としては、やはり斬影拳と幻影不知火だ。遠距離にいる時は飛翔拳を出して接近するスキをうかがいつつ、近づいてから一気に攻めるのがいいだろう。ただし、どうしようもないリーチ差には気をつける。

VS アンディ・ボガード



まず、ジャンプをしてきた時の対処法。普通のジャンプか幻影不知火か分からないので、明らかに普通の跳び込みと分かる場合は除いて、昇龍弾を出すのはやめておこう。

そしてどちらか分かった時点で、間に合うようであれば、しゃがみの対オーバースウェー攻撃か、しゃがみ強パンチを出す。

相手がうまく出してきて、判別がつきにくいようであれば、無難な策としては、奥ラインへの対オーバースウェー攻撃に出るようにすればいい。とにかくレバー下でBC同時押しをしよう。

それと同様に、自分から跳び込む時も、相手に悟られないような跳び込み方をしなければならない。場合によっては小ジャンプから出すのも手かもしれない。

遠距離にいる時は、飛翔拳の撃ち合いになることが多いだろう。

その状態から抜け出して、自分のペースをつかむことができた方が、バトルを優位に進めていくことができるはずだ。

オーバースウェー攻撃やジャンプからの通常技、幻影不知火をうまく使ってペースをつかみたい。

VS フランコ・バッシュ



フランコを相手にする時、一番注意したい点は、中途半端な位置での飛翔拳連打は禁物ということ。

読まれてしまうと、小のウェービングブローが飛んでくる。

これはしゃがみ強キックで返すか、ガード後に投げる。無造作に飛び込むと、しゃがみ強パンチで返されてしまう。

また接近戦では弱攻撃のキャンセルで、ダブルコングを出してくることが多い。2発目がしゃがみガード不能だから、注意したい。

ただ、しゃがみ弱キックからダブルコングにくるか、しゃがみ強を出してくるかの二択にもってこられてしまうと、非常につらくなる。

これは何とかがんばって、ガードするしかない。

また、フランコは通常技のリーチも長い。

接近するのであれば、しゃがみ強キック、しゃがみ弱パンチをメインに、徹底交戦する覚悟で闘おう。

逆に離れて闘うのであれば、絶対に近づかせないつもりで闘っていこう。

VS ボブ・ウィルソン



ボブの弱キックが非常にいやらしい。ジャンプ弱キックは空中で連続で出るうえ、下方向に強い。そして、しゃがみや立ち弱キックも、出るのが早くスキが少ないので、こちらの攻撃をつぶされたりしてしまう。これは連続技にもつながるので、警戒したい。

特にしゃがみ弱キック×2～4→キャンセルバイソンホーンはつらいので、とにかく弱キックを食らわないようにガードを固め、間合いを開けてから反撃に出よう。

またボブが間合いをつめるために使うダッシュ弱キックは、先読みすればこちらのしゃがみ強キックで返すことができる。近寄らせてしまうと、ラッシュに持っていかれるので、しゃがみ強キックを使って食い止めよう。

間合いが離れたからといって飛翔拳を連発していると、ダッシュ小ジャンプ強キックで跳び込まれてしまう。飛翔拳の乱発は禁物だ。

またボブのしゃがみ強パンチはかなり強力なので、跳び込む時は幻影不知火も使って対処していきたい。

VS ジョー・ヒガシ



まず気をつけなければならないのは、突進系の技だろう。スラッシュキックと黄金のカカトという2つの必殺技が、いつ襲ってくるか分からないので、つい縮こまった闘い方になってしまう。

だが、その時は飛翔拳を連発しない程度に出し続け、突進技を抑えよう。

それでも、ハリケーンアッパー→スラッシュキックなどを出してくる場合がある。ハリケーンアッパー→スラッシュキックは、スラッシュガード後、投げや連続技を決められる。

飛び道具合戦のようになってきたら、タイミングを見計らって跳び込み、幻影不知火との二択にもっていく。

ただ、明らかにバレるようなジャンプをすれば、確実にタイガーキックの餌食になる。

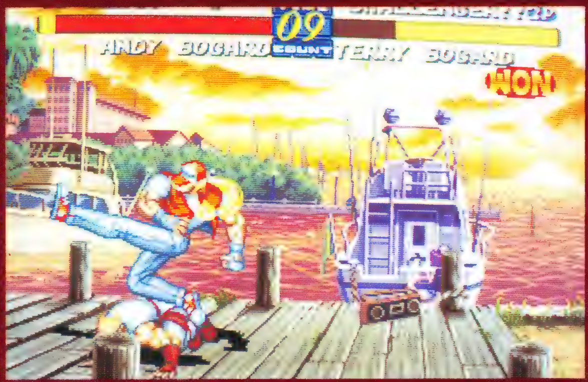
接近戦になった場合、相手がスライディングを出してくることがある。防御しづらいが、できるだけ反応して、硬直時に攻撃を加えよう。ただし、足の先だけを当てるように出されると、反撃がほぼ不可能だ。バックステップして間合いを取り、飛翔拳パターンに持っていこう。



飛翔拳はクイックスウェーで反撃される



ボブの対空は強力。幻影不知火を多用せよ



クラックシュートはしゃがみ強Kで返すことができる。テリーに攻めさせるな



VS ホンフウ

ホンフウの攻撃のうち、一番厄介なのは、リーチの長いクイックスウェー攻撃だ。これは対空技として機能するだけでなく、飛び道具をかわしつつ攻撃しやすいのだ。

アンディの場合、飛翔拳〜斬影拳や、しゃがみ強キック→キャンセル飛翔拳（同斬影拳）もクイックスウェー攻撃であっさりと返されてしまう。飛翔拳もスウェーで抜けつつ攻撃してくるので、一方的なダメージを受けることになる。

またクイックスウェーの代わりに九龍の読みを出してくる場合もある。ただこちらの場合は、飛翔拳を出していればヒットさせることができる。

前述のように、対空技としてはクイックスウェーが使えるが、もうひとつ制空烈火棍も対空技として機能する。

つまりクイックスウェー攻撃には、やはり幻影不知火を使って相手を惑わしたり、ダッシュからクイックスウェーの届かない位置で止まって、飛翔拳を撃ったりといった方法で対処していこう。



VS ギース・ハワード

一番気をつけなければいけないことは、やはり当て身投げだ。

ただのジャンプ攻撃はもちろんのこと、斬影拳や超裂破弾まで全部当て身で投げられてしまう。アンディの攻撃で当て身投げされないのはしゃがみキックと、幻影不知火、不知火蜘蛛絡みだけである。

幻影不知火が当て身投げされないのはとても好都合だ。ジャンプからの二択に持っていける。ジャンプ攻撃からの連続技に持っていくパターンと、幻影不知火を出すパターンの二択である。

次に気をつけなければならないものは、ダブル烈風拳だ。ダブル烈風拳は１発目で飛翔拳を消し、２発目で飛び道具を飛ばしてくる。飛翔拳からダッシュして一気に間合いをつめようとした時などに食らってしまうと、ペースをつかまれてしまうこともある。

これにはダッシュからの小ジャンプで飛び道具を越えて攻撃するなどの対処法がある。これに前述の幻影不知火をまじえるのも手だ。

ギースがジャンプした時に疾風拳を出すかもしれないので、それには注意をしつつダッシュで間合いをつめたい。特に強の疾風拳を出そうとした時は、一気に間合いをつめることができるのでチャンスだ。降り際になんらかの攻撃ができるようにしよう。



VS 望月双角

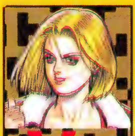
双角の錫杖上段打ちは、ほぼ完全対空技なので、へたに跳び込むことができない。

幻影不知火との使い分けか、双角に足先を当てるように跳び込むしかない。

しかしこれも垂直ジャンプ強パンチで返されてしまう場合もある。跳び込む時は、読まれないように注意していこう。

また小ジャンプからの弱キックも、裏回りになるので、ガード方向を注意する必要がある。ただ、これは昇龍弾で返すことができ、場合によってはしゃがみ強パンチ→昇龍弾も入れることができる。

とにかく、双角は対空に絶対の自信を持っているし、また、パンチ攻撃に当たる錫杖の長いリーチを活かした攻撃も強い。飛翔拳をダッシュや斬影拳で追いかけて間合いをせばめて、それから対処していこう。



VS ブルー・マリー

中途半端な場所で飛翔拳を撃つことはさけたい。→Dのステップローリングでつぶされたり、相討ちにされてしまうことが多い。飛翔拳を撃つのなら、間合いを離してからにしよう。

また、マリーがしゃがみ強パンチを出してきたら、そのあとスピンフォールやM．スパイダー、ストレートスライサーのどれかを出してくる場合が多い。ストレートスライサー以外は昇龍弾で対処できる。跳ぶのを見たら、素早く反応して昇龍弾を出そう。出せそうもなかったら、無理をしないでスウェーラインに逃げよう。ストレートスライサーはしゃがみガードすれば反撃が可能だ。

マリーは強力な対空技を持っていないので、跳び込みは有効だが、先読みされるとバーチカルアローを決められてしまう場合もある。

こちらから攻める場合、クイックスウェー攻撃に注意しながら、斬影拳などを出していく。



VS 不知火舞

舞の技で気をつけなければならないのは、ダッシュからの強キックだ。

こちらの技の出がかりをつぶされることもあるし、その以前に舞の速いダッシュで近づかれると、それだけで厄介だ。できるだけ間合いを離して闘いたい。

また、舞がジャンプしてきた時にムササビの舞を出してくることがある。

これはガードしてしまうとそのまま固められてしまうことが多いので、昇龍弾だけでなくクイックスウェーやオーバースウェーで対処してもよいだろう。その方が安全だし、自分のペースにもっていきやすい。

それと気をつけなければならないのが、龍炎舞。こちらがオーバースウェーをした時や、跳び込みに出されることがあるので、一応警戒しておきたい。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
立ち近距離	弱パンチ	弾き	○	9	100
	強パンチ	横	○	9	200
	弱キック	突き返し蹴り	×	11	200
	強キック	回転袈裟蹴り	×	10	200
立ち遠距離	弱パンチ	直き	×	8	100
	強パンチ	回転打ち	×	15	300
	弱キック	逆蹴り	×	10	200
	強キック	刈り蹴り	×	17	400
屈み	弱パンチ	下段弾き	○	6	100
	強パンチ	上げ面	○	8	200
	弱キック	踏み蹴り	○	8	200
	強キック	摺り蹴り	○	11	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	跳び弾き	×	8	100
	強パンチ	跳び直き	×	15	300
	弱キック	跳び踏み蹴り	×	10	200
	強キック	竜巻蹴り	×	17	400
斜めジャンプ	弱パンチ	跳び弾き	×	8	100
	強パンチ	跳び双拳	×	17	300
	弱キック	跳び踏み蹴り	×	10	200
	強キック	風車蹴り	×	17	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	跳び弾き	×	6	100
	強パンチ	跳び直き	×	13	300
	弱キック	跳び踏み蹴り	×	8	200
	強キック	竜巻蹴り	×	15	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	跳び弾き	×	6	100
	強パンチ	跳び双拳	×	13	300
	弱キック	跳び踏み蹴り	×	8	200
	強キック	風車蹴り	×	17	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	直き	−	10	100
	強パンチ	直き	−	16	300
	弱キック	刈り蹴り	−	10	200
	強キック	刈り蹴り	−	16	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	直き	−	10	100
	強パンチ	直き	−	16	300
	弱キック	刈り蹴り	−	10	200
	強キック	刈り蹴り	−	16	400
立ち対オーバー	手前攻撃	突き返し蹴り	○	16	500
	奥攻撃	回転打ち	○	16	500
屈み対オーバー	手前攻撃	払い蹴り	○	16	500
	奥攻撃	払い蹴り	○	16	500
クイックスウェー	攻撃	肘	○	11	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		曲がり	×	13	500
通常コマンド	1	浴びせ蹴り	×	20	500
	2				
	3				
	4				
投げ技	1	内股	−	24	600
必殺技	1	斬影拳（弱）	−	22	500
	2	斬影拳（強）	−	22/12	600/200
	3	不知火 蜘蛛絡み	−	26	700
	4	幻影 不知火	−	24	700
	5	昇龍弾（弱）	−	14/10	500/100
	6	昇龍弾（強）	−	14/10	700/100
	7	飛翔拳（弱）	−	14	400
	8	飛翔拳（強）	−	20	600
超必殺技		超裂破弾	−	12/32	1000
潜在能力			−	☆	☆



ジョー・ヒガシ

JOE HIGASHI

攻略／DSP-たろりん

危険を愛し、マンネリズムを嫌うパンツ男。再びあの街へ…

キャラ特性

彼の武器の一つは、まずその足から繰り出される強力なキック攻撃といえるだろう。リーチが長く相手にヒットさせやすい。しかも、威力がかなり大きい。

しゃがみキック、立ちのキック、ジャンプキック、どれも相手にヒットさせやすく、使い勝手のいい技がそろっている。地上戦、空中戦のどちらにおいてもキック攻撃に頼っていくことになるジョーの主戦力となるべき技だ。

逆に、パンチの攻撃はリーチが短く、どれもイマイチといわざるを得ない。唯一ジャンプ弱パンチは判定が強く、技の出るスピードも速いため、大ジャンプ時に使う技としては重宝する。

他ではしゃがみ弱パンチが強い。地上で出せる技では最も素早く、連続で出せるため、接近戦では必要不可欠な技だ。これら以外のパンチ技は使用頻度が低い。

もちろん昔ながらの必殺技も持っており、このシリーズをやり慣れた人ならすんなりと3の新生ヒガシも扱えるのではないだろうか。

なくなってしまった技や、3で新たに追加された新必殺技などもあるのだが、彼の主戦力であるはずのハリケーンアッパーや、スラッシュキックなどのなじみ深い技が継承されているため、あまり違和感なく扱っていけるだろう。新必殺技や、大変更された通常技には、徐々に慣れていけばよい。

以前からのヒガシファンを自称する人は、明らかにパワーアップを遂げた新生ヒガシをぜひとも使いこなして、町のゲーセンに嵐を呼び起こしてやれ！

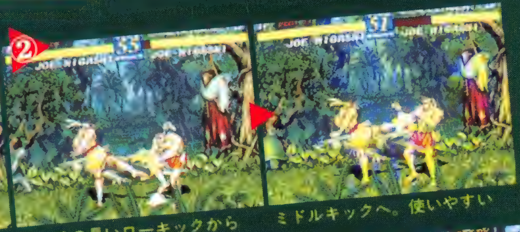
コンビネーションアーツ

①は一番簡単なもの。立ったままC連打でいい。②は遠距離から狙える、ハリケーンアッパーをダッシュで追いかけていった時などに使うといい。③は最後がスライディングなのでヒットさせやすく、相手がダウンするためぜひ使いたい。④はとてもリーチが短く、実用的ではない。

①近	C・C・C・C
②遠	B・D・D
③←	C・D・↓D
④↓	C・D・D



フックとボディーブローを……タン連打。簡単だ



リーチの長いローキックから ミドルキックへ。使いやすい



アッパー→ハイキック 最後はスライディング



肘打ちから飛び前蹴り×2 リーチが短く使いづらい

※コンビネーションアーツは編集部調べによる

必殺技





主戦力、ハリケーンアッパー。飛び越されにくい。



連続技として強力なスラッシュキック



あいかわらず無敵のタイガーキック。スキは大。



黄金のカカトは下段攻撃をかわせる。



豪快になったスクリューアッパー

ハリケーンアッパー

餓狼伝説からのジョーの主戦力。地をはうタイプの飛び道具でありながら、高さもあるため、相手は下をくぐることもできず上を跳び越えることも難しいという、とても高性能な技。

主に遠距離から牽制のために出したり、近距離でしゃがみ強キックなどにキャンセルをかけて出して相手を固めるために使用する。

弱と強では性能に差があり、弱は出す時のスキが小さいものの発生するハリケーンも小さい。強で出すとスキは大きくなるが、ハリケーンも大きくなり、相手は小ジャンプで跳び越すことが難しくなる。弱と強の使い分けを上手にしていけば非常に頼りになる。

また、離れた間合いで相手の起き上がりなどに重ねるように出し、すぐにダッシュで追いかけていく戦法が強い。そこからダッシュ小ジャンプで跳び込んだり、立ちの弱キックや強キックを出していくといい。

スラッシュキック

これも餓狼伝説の時から残っている技。前方に突進する上段キック。弱だと出るスピードが速いが1発しかヒットしない。強で出すと攻撃判定が出るまでに時間がかかるものの2回ヒットするのだ。

この技はガードされた時に必ず反撃を受けてしまうため、連続技に組み込んでいくのがよいだろう。

使うならば威力の大きい強で出す方がいいが、少し出るのが遅いのでキャンセルで出しても連続技としてつながらないことがある。間合いが少し遠いかな、と思った時は弱で出すほうが安定する。弱は相手がダウンせずふっ飛ぶだけなのが残念だ（強ならばダウンする）。

今回はキャンセルをかけて連続技にするならばこの技しかないと思われるので、使い方はぜひマスターしておきたい。

タイガーキック

これもまた餓狼伝説からの継承技。ジョーの体がオーラのようなものに包まれ、その状態のまま膝蹴りで上昇していく対空技。

どうやら出がかりは完全に無敵のようで、起き上がり時などに使うと非常に強い。普段も跳び込んできた相手を落とす対空技として使っていけるのだが、しゃがみガード状態からだと非常に出しづらく、スラッシュキックになってしまうことが多いので、かなり注意して入力しなければならないだろう。

また、横への攻撃判定もあまり大きくないため、対空として使用するなら相手が近めの間合いから跳び込んできた時のみにしなければならない。自分が無敵になるのは大きな利点なのだが、安定した対空技としては、これよりも通常技のほうを勧める。

地上でカウンター技として使うにもイマイチ。しかも、1発目しかヒットしなかった場合、相手がダウンしないため反撃されることが多い。

黄金のカカト

宙に浮いている間は下段のくらい判定がなくなっており、相手のしゃがみキックや地をはう飛び道具（パワーウェイブなど）をかわしつつ攻撃することが可能。

ただし、かなりスキが大きく、ガードされると出るのが早い技で反撃されてしまうことがある（立ちガードされると確実）。

立ち強パンチなどからキャンセルで連続技になるのだが、この技はダメージがあまり大きくないうえにダウンを奪えないため、これよりもスラッシュキックの方がいいだろう。

超必殺技 スクリューアッパー

2、スペシャルの時よりも太くなった。しかし出るまでの時間があまりにも長く、利用価値は低い。攻撃判定の持続時間は長いので、中間距離からいきなり出すと、相手が反撃しようとして手を出してきて食らってくれるかもしれない。相手の飛び道具に当たると打ち消し合ってしまうのが残念。

ガードされると3回けずるのだが、相手の体力が残り数ドットの時にしか使えない。

スラッシュキック ↙ため→+BorD	黄金のカカト ↓↙←+BorD
タイガーキック ↓↘→↗+BorD	ハリケーンアッパー ←↙↓↘→+AorC
超 スクリューアッパー →←↙↓↘+CD	



ハリケーンは飛び越しづらい

ジョー・ヒガシ
基本戦法

ハリケーンアッパーとリーチのある足技で相手を封じこめよう

ジョー主力技はやはりハリケーンアッパーであろう。
何といっても攻撃判定の大きさがハリケーンアッパーの最大の強みだ。相手がこの技を確実に回避するには大ジャンプするかオーバースウェーラインに逃げることになるだろう。よって遠距離で牽制するにはもってこいの技といえる。ヒガシは接近戦も強い方なのだが、技の性能はイマイチ。そのため、遠距離でハリケーンアッパーを撃ち、それに対する相手の反応を見て対応していく戦法をメインとする方がよい。



ハリケーンをダッシュで追いかけていく



バーチカルアッパーは強力な対空技

ただ連発しても面白くないという人には、ハリケーンアッパーをダッシュで追いかけていくラッシュ戦法を勧める。相手がハリケーンアッパーをガードしたならば、遠距離B・Dのコンビネーションアーツやダッシュ立ち強キック、スライディングなどを出していくと効果的だ。そこにダッシュ小ジャンプからの強キックで跳び込んだりする攻撃を織り込んでいくと、相手はなかなか対応できないだろう。

さて、ハリケーンアッパーを相手がかわした時の対応策についても述べておこう。相手がジャンプしてきたならば、←＋Cの「バーチカルアッパー」、または右ナナメ下（レバー前下）＋Dの「スライディング」で落とすのがよい。相手の跳び込みが強く、これらの技では落とせなさそうだと思った時には素直にガードするか、すぐに反応して昇りで強キックを出していくとよい。

強ハリケーンアッパーを小ジャンプでよけることは大変難しい。よって相手がジャンプ弱攻撃を出しっ放しで跳び込んでくることはほとんどないので、昇りで出すジャンプ強キックを対空にするのはとても有効（大ジャンプ中の弱攻撃は、攻撃判定が出ている時間が短いのだ）だ。

もっと強力な対空技としては、タイガーキックとクイックスウェー攻撃がある。この2つの技が自在に出せるならば、他の対空技は必要ないほどに強いので、練習して極めれば強力な武器となるだろう。

相手がオーバースウェー動作でハリケーンアッパーをかわしたならば、ダッシュで近づきつつ対オーバースウェー攻撃を出す。この技は届きさえすれば相手は当然ガードができないので非常に有効だ。立ちの対オーバースウェー攻撃の方を主に使い、ヒットしたならばキャンセルスラッシュキックで連続技にすると大ダメージを与えられる。これを使いこなすと、相手はそうそうスウェーラインに逃げられなくなるので、かなりのプレッシャーを与えられる。



接近戦で役に立つ立ち弱パンチ

オーバースウェーライン絡みの戦法として、←Dのジョーソバットや避け攻撃などで相手を手前のラインに飛ばし、すぐにA＋Bの対オーバースウェー攻撃を出す、という戦法もあり、かなり有効だ。相手はこれから逃れるのはかなり難しく、非常に強力なコンビネーションだ。強パンチのオーバースウェー攻撃も、ヒットすると相手は反対側のラインに飛ばせるため、そのラインに向けて対オーバースウェー攻撃を出してやろう。

ジョーが不得意とする接近戦についても少し言及しておく。ジョーの技で最も出るのが早い技は、やはりしゃがみ弱パンチだろう。接近戦ではこの技を2〜3発当て、ヒットしたならキャンセルで弱スラッシュキックを出すと連続でつながる（強はつながらない）。ガードされたら、しゃがみ強キック→キャンセルハリケーンアッパーを出して間合いを離すとよい。また、立ち強パンチもしゃがんだ相手にヒットさせられるうえに素早いので、しゃがみ弱パンチの変わりにこちらを使ってもよい。とにかくジョーは間合いを離しての闘いに持っていくことが重要だ。



対オーバースウェーはリーチが長い

接近戦で面白い技を一つ挙げておく。それはバック大ジャンプから出す強パンチだ。何としゃがみガードしている相手にヒットさせることができるのだ。これにより逃げ強パンチとしゃがみキックの二択攻撃を仕かけることが可能だ。相手の起き上がりに直接二択を仕かけたり、しゃがみ弱パンチなどの技から二択にしたりするとよいだろう。



ジャンプ強パンチを昇りで出す。たまに使うと強い

対CPU攻略

パワーアップしたハリケーンアッパーで
嵐を呼ぶ日の丸パンツ男
新たにマスターした足技と信頼の対空技で
目指すは"真の主役"だ！

1.ジョー・ヒガシ



距離を離してハリケーンアッパーを連発する。CPUがジャンプで跳び越えてきたならば、←＋Dのジョーソバットや前斜め下＋Dのスライディングで落とそう。

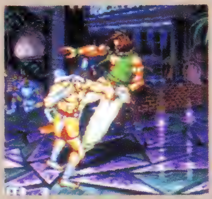
2.ブルー・マリー



マリーもハリケーンパターンで大丈夫だ。

跳び蹴りは素早くリーチがあるものを使ってくるので、楽で確実性の高いスライディングで落とそう。

3.ボブ・ウィルソン



ボブもハリケーンパターンでよい。CPU戦は対オーバースウェー攻撃や、対空攻撃（特にクイックスウェー）の練習にはもってこいなので、しっかりマスターすべし。

4.フランコ・バッシュ



遠めの間合いから大ジャンプで跳び込み、昇りで弱パンチを出す。するとこれに反応して対空技を出すので、降りてきたところに強キックをヒットさせる。

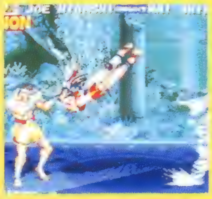
5.山崎竜二（1回目）

1回目の山崎は、あまり積極的に技を出してこないので楽に倒せるだろう。

ボブやマリーの時と同じように、ハリケーンアッパーで相手のジャンプを誘い、スライディングやタイガーキックなどで落とすハリケーンパターンが有効だ。

このパターンを使って、積極的に攻めるようにしていけば、ほとんど負けることはないはずだ。

6.不知火舞



舞に対しては、ハリケーンアッパーのパターンと、大ジャンプのパターンの両方が使える。どちらを使ってもいいだろう。ただし、時々使用してくるムササビの舞にだけは注意すること。

7.アンディ・ボガード



アンディに対しては、ハリケーンパターンで手堅く攻略するのがいいだろう。

へたに他の戦法を使って闘うと、反撃を食らってしまう確率が高いのだ。

特に相手の飛翔拳を跳び越して攻撃するようなことはしないこと。確実に昇龍弾で落とされてしまうからだ。

この他、斬影拳と幻影不知火の2つには充分注意すること。

8.ホンフゥ



まず画面の端に下がり、後ろ大ジャンプして弱パンチ→強キックと出す。すると電光石火の天を出すかジャンプしてくるが、いずれにせよこちらの技が一方的に勝つ。

9.望月双角

大ジャンプパターンが有効だが、強キックをヒットさせたらすぐにバックステップで逃げ、ヒットアンドアウェイで倒すようにしよう。

まきびしを撃ってきても、跳び込まないように。

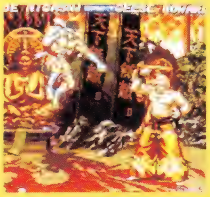
また野猿狩りを出してきたら、すぐダッシュ小ジャンプでラッシュをかけよう。



10.テリー・ボガード

大ジャンプパターンに持ち込むのがいい。テリーはバックダッシュで逃げていくことが多いが、画面端に追い込めばこちらのものだ。ハリケーンパターンはパワーウェイブに撃ち負けるのでやめよう。

11.ギース・ハワード



大ジャンプパターンがよいが、間合いを離してから跳び込むこと。そうしないとギースはしゃがみ強パンチを対空にしてくるため、こちらの蹴りが負けてしまうのだ。

12.山崎竜二（2回目）

大ジャンプパターンも有効ではあるが、ハリケーンパターンの方がより効果的だろう。

ただし、大ジャンプパターンの場合は、サドマゾを出してくることがあるので、着地後はガードを固めて、そのあとに反撃する。山崎には、技を一発一発確実にヒットさせることを心がけよう。



ジョー・ヒガシ 対人対戦 各キャラ攻略



VS アンディ・ボガード

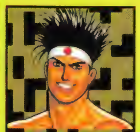
今回のアンディは飛翔拳や斬影拳を使いつつ、ジャンプからの幻影不知火などを使ってくる。

飛翔拳は、一応スライディングで下をくぐることができるのだが、くぐりつつ攻撃をすることは難しい。くぐり方は、レバーを前下に入れてしゃがみ歩きをしつつギリギリまで引きつけ、レバーはそのままでボタンをタイミングよく押すだけでいい。

一番いやらしいのは幻影不知火。普通のジャンプとの見分けは不可能といえる。こちらの対空技をかわしつつ奥ラインから攻撃してくるとてもいやらしい技で、アンディが跳んできたら8割はこの技だと思っていいだろう。

奥ラインからの攻撃なので、B+Cの対オーバースウェー攻撃（しゃがみで出すのがいいだろう）で迎撃できるので、アンディが跳んだらしゃがんでB+Cを押しておくとよい。

こちらの跳び込み攻撃はまず昇龍弾で返されてしまうので、気をつけよう。



VS ジョー・ヒガシ

同キャラ対戦なので、ハリケーンアッパーの撃ち合いのとても不毛な闘いになる可能性大。

この状況を打開するポイントは、相手がしゃがみ強キックを出してくる瞬間、小ジャンプで跳び込んでいくといい。しゃがみ弱パンチ連打が届かなくなる時に、しゃがみ強キックに切り替えてくることが多いと思われるが、この時は連続ガードではないので簡単に跳び込める。

遠距離でハリケーンアッパーの打ち合いになったら、とりあえず一旦スウェーラインに逃げ、間合いをつめるとよい。

ジョーの跳び込みはほとんどバーチカルアッパーで返せる。

ただし、強キックの先のほうを当てるように跳ばれると負けてしまう。この時はスライディングだ。小ジャンプ攻撃はすべてスライディングで返すことができる。



VS フランコ・バッシュ

彼の攻撃で気をつけなければならないのは、立ち強キックとしゃがみ強キックとダブルコングだ。

フランコの強キックはリーチの長さが半端ではなく、とくに立ちキックはよくハリケーンアッパーの出がかりをつぶされる。しゃがみ強キックも長いのだが、立ちキックほどではないので、空振りさせてこちらの立ち強キックで反撃していくといい。

ダブルコングも注意が必要。この技は2発目のパンチがしゃがみガード不能なのだ。この技を見たらすぐに立ちガードに切り替えなくてはならない。しかし、うまいフランコ使いになるとフェイント技のダブルコングもどき→しゃがみキックを使ってくることもあるので注意。

ウェービングブローの弱は、上半身しか無敵にならないので、ハリケーンアッパーを抜けることができない。ただし強は完全に体がオーバースウェーラインに移動してから繰り出す技なので注意が必要だ。



VS ボブ・ウィルソン

とにかくせわしなく動き回るキャラなのでかなり厄介。

彼はそのジャンプ攻撃の強さを活かすべく、こちらのハリケーンアッパーを跳び越してくることが多い。しかも、跳び蹴りの判定の強さは半端ではないので、タイガーキックやクイックスウェーでないと確実には落とせないだろう。

彼の技の中では、ワイルドウルフが要注意だ。この技は1、2発目はしゃがみガードでも防げるが、最後の3発目は立ちガードしなければならないのだ。しかし充分反応できるスピードだし、ガードすれば反撃可能なので逆にチャンスともいえる。ただし、強のワイルドウルフだと間合いが離れてしまい反撃しづらい。同様に超必殺技のデンジャラスウルフもしゃがみガードでは防げないのを覚えておこう。

ダッシュ弱キックで攻め込んできてラッシュをかけてきた時は、クイックスウェーやオーバースウェーでうまく返していこう。



VS テリー・ボガード

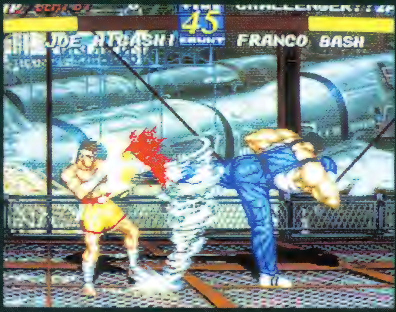
テリーが使ってくる主な戦法は、やはりラッシュ攻撃だろう。

パワーウェイブをガードさせてクラックシュートで追いかけてきて、そこからしゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセルクラックシュート、とつないで一気にラッシュを仕掛けてくることが多いはずだ。これは食らってしまうととんでもないことになるので、しっかりガードしなければならない。

このラッシュをとめるチャンスは、クラックシュートをガードしたあと。避け攻撃を出すと、テリーのしゃがみパンチを返せるのだ。クラックシュートキャンセルパワーダンクと出してくることもあるのだが、これも避け攻撃で返せる。しかしこればかりを使っていると、しゃがみキックを食らってしまったりするので注意しよう。

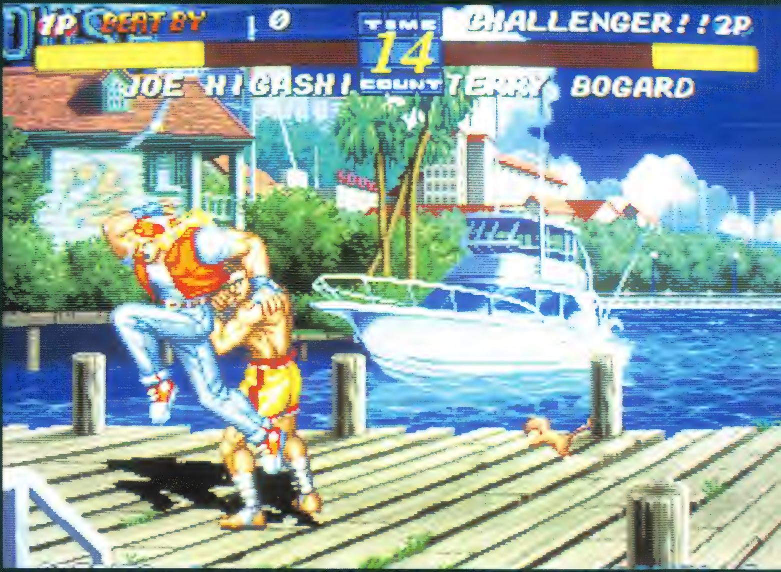
パワーダンクは出がかりこそ無敵時間があるものの、判定自体はそれほど強くなく、あまり対空として強い技とはいえない。よってパワーウェイブに対して小ジャンプ強キックで跳び込んでいくのも有効といえる。

ハリケーンの出かかりを潰される。間合いに注意





しゃがみ強キックに小ジャンプで



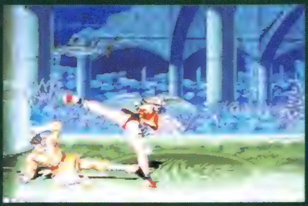
クラックシュートをガードしたら避け攻撃を出してみよう。パワーダンクにも勝てる。



烈風拳を黄金のカカトでかわしつつ攻撃



クイックスウェーは対空として強力。


ダッシュ強キックにはスライディングを



ジョーと双角はともに似たような闘い方をするキャラなのだが、飛び道具の性能差から、こちらが不利といえる。

お互い遠距離から飛び道具を撃ち、それを追いかけていくタイプの戦法がメインなのだが、ハリケーンアッパーとまきびしの撃ち合いは、まきびしのほうが有利。そのまま撃ち合っていると必ず負けてしまう。スキも小さく跳び込むこともほぼ不可能、しかも下段ガードしないと防げない、とかなり厄介な技。小ジャンプで跳び越える（攻撃はしない）か、オーバースウェーで逃げるかして地上戦に持ち込みたい。

地上戦では双角の立ち強パンチが要注意。とてもリーチが長いため、主戦力として使ってくるはずだ。一応スライディングで下をくぐりつつ攻撃できるのだが、なかなか反応できない。先読みでスライディングしていくしかないだろう（さいわいスライディングは先のほうを当てれば反撃を受けにくい）。



マリーはコマンドサンボの使い手だけあって、技も関節技ばかりだ。

必殺技は、どれもモーションが似ていて、投げか打撃か判別が難しい技ばかりなので これらの技を使った二択、三択の攻撃をメインに使ってくるはずだ。

具体的には、しゃがみ強パンチキャンセルで、スピンフォールかM.スパイダーか、あるいはストレートスライサーか、といった選択を迫ってくることが多い。キャンセルで技が何かくるな、と思ったらスウェーラインに逃げることをお勧めする。

これでスピンフォールとM.スパイダーの2つからは逃げられるし、ストレートスライサーは連続ガードになるので自動的にガードできる。

これを読まれてキャンセル技を出さず、スウェーラインに逃げたところに対オーバースウェー攻撃を出される可能性もあるが、そこは読み合いになるだろう。

とにかく、マリーと闘う時は相手との間合いをうまく計りながら、ハリケーンアッパーを撃ち、跳んできたところをスライディングで落とそう。



ホンフゥは全体的に細かい技のリーチが短く、しかもスピードの遅い技が多いため、近距離戦、遠距離戦ともに結構有利に戦っていける。

ホンフゥには制空烈火棍という無敵技があるため、起き上がり時やこちらの技を何かガードさせたあとなどに、うかつに手を出すと燃やされてしまう。ヒットアンドアウェイで手堅く攻めていくとよい。

その他では、ホンフゥはリーチの長い立ちパンチ系の技を使ったり、電光石火の天・地で奇襲をかけてくるだろう。しかしこれらの技もハリケーンアッパーの前には無力となる。ハリケーンアッパーを追いかけていく戦法が特に効果を発揮する相手だろう。

超必殺技のカデンツァの嵐は、いわゆる乱舞系の技で、出るのが速く移動も速い。主にこちらの技をガードした直後、ガード硬直が解けた瞬間に狙ってくるはずだ。その点だけは気をつけよう。



悪の帝王ギース。相変わらずの強い必殺技と長いリーチでジョーを苦しめてくれる。

烈風拳に対しては、黄金のカカトか小ジャンプがよい。黄金のカカトは見てからではつらいが、先読みすればヒットさせられる。しかし、弱でガードされると真空投げでほぼ必ず投げられてしまう。強の先のほうを当てるように遠くから狙おう。ただしダブル烈風拳はカカトで抜けることは不可能だ。気をつけよう。

相変わらずの当て身投げだが、今回のジョーはギースに対して接近戦や跳び込みを挑むことは少ないので、あまり恐れなくてもいいだろう。それよりも邪影拳や疾風拳などの方が強い。邪影拳は出るまでに時間がかかるものの、やはりかわすのは難しい。疾風拳はオーバースウェーでかわすのが一番だろう。

対ギースの秘密兵器として、近距離立ち弱パンチがある。何とこの攻撃を、ギースはしゃがみガードできないのだ。接近戦で使いまくろう。



舞の主力武器はダッシュしての立ち強キックと、ムササビの舞の2つと思われる。

とにかく立ち強キックはリーチが長く素早い技なため、中間距離からいきなり出してくるだろう。一応、スライディングで対応できるが、ほとんど先読みのレベルだ。

ムササビの舞も、こちらの対空技のタイミングをずらされてしまううえに、ガード後の反撃は不可能という、かなり嫌らしい技。ムササビを多用する舞に対しては、ジャンプを見たらスウェーラインに一旦逃げるといい。

一度舞に転ばされてしまうと、恐怖の二択攻撃が待っている。→立ち弱キックからの、しゃがみガード不可能なコンビネーションアーツか、立ちガード不能なしゃがみ弱キックキャンセル龍炎舞かの二択だ。かなり素早く、見てから反応してガード段を変えていくのは難しい。どちらの攻撃をしてくるかを読むしかない。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
立ち近距離	弱パンチ	肘打ち		9	100
	強パンチ	フック		10	200
	弱キック	ティープ		10	200
	強キック	膝蹴り		19	400
立ち遠距離	弱パンチ	ジャブ		7	100
	強パンチ	ストレート		13	300
	弱キック	ローキック		15	200
	強キック	ミドルキック		20	400
屈み	弱パンチ	屈みジャンプ		6	100
	強パンチ	屈み肘打ち		10	200
	弱キック	摺り蹴り		8	200
	強キック	回し足払い		15	400
垂直ジャンプ	強パンチ	ジャンプジャブ		7	100
	強パンチ	ジャンプストレート		13	300
	弱キック	飛び膝蹴り		10	200
	強キック	回転カカト落とし		19	400
斜めジャンプ	強パンチ	ジャンプジャブ		7	100
	強パンチ	ジャンプエルボー		13	300
	弱キック	飛び膝蹴り		10	200
	強キック	ジョーキック		19	400
垂直小ジャンプ	強パンチ	ジャンプジャブ		7	100
	強パンチ	ジャンプストレート		13	300
	弱キック	飛び膝蹴り		10	200
	強キック	天井破り		18	400
斜め小ジャンプ	強パンチ	ジャンプジャブ		7	100
	強パンチ	ジャンプエルボー		13	300
	弱キック	飛び膝蹴り		10	200
	強キック	延髄蹴り		18	400
手前オーバースウェー	強パンチ	飛び込み肘打ち		10	100
	強パンチ	飛び込み肘打ち		16	300
	弱キック	スライディング		10	200
	強キック	スライディング		16	400
奥オーバースウェー	強パンチ	飛び込み肘打ち		10	100
	強パンチ	飛び込み肘打ち		16	300
	弱キック	スライディング		10	200
	強キック	スライディング		16	400
立ち時オーバー	手前攻撃	ミドルキック		16	500
	奥攻撃	後ろ回し蹴り		16	500
屈み時オーバー	手前攻撃	回し足払い		16	500
	奥攻撃	後ろ回し足払い		16	500
クイックスウェー	攻撃	スウェーブロー		11	300

特殊状態	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		バックパンチ		13	500
通常コマンド	1	スライディング		9	500
	2	ジョーソバット		13	400
	3	バーチカルアッパー		18	200
	4				

特殊状態	分類	名前	C	攻撃力	得点
投げ技	1	ジョースペシャル		24	600
接触技		膝地獄		4	100
必殺技	1	スラッシュキック(弱)		22	500
	2	スラッシュキック(強)		20	500
	3	黄金のカカト(弱)		13	300
	4	黄金のカカト(強)		12	300
	5	タイガーキック(弱)		13	300
	6	タイガーキック(強)		14	400
	7	ハリケーンアッパー(弱)		14	400
	8	ハリケーンアッパー(強)		20	600
超必殺技		スクリューアッパー		48	3000
潜在能力					

※Cはキャンセルがかかるか否か



フランコ・バッシュ
FRANCO BASH

元世界チャンプの心優しきダディ愛する息子のため闘う

攻略／ジェイケイ

キャラ特性

フランコは大型キャラの例にもれず、動きが遅く大振りな技ばかりなのだが、全キャラ中ナンバーワンの巨体から繰り出される技は、相討ちでも構わないほど攻撃力が高く、リーチの長さもトップクラスを誇る。

彼の全技中最もリーチの長い遠立ち強キックと、それに次ぐリーチを持ち、相手を転ばすことができるしゃがみ強キックを主に使うことになるだろう。

接近戦では出が早く連打の効くしゃがみ弱パンチが使いやすい。キャンセルもかかるので、この技からの攻めが重要となる。

ジャンプ攻撃の中では、出っぱなしでリーチの長い小ジャンプ弱キック、判定が強く連続技につなぎやすい大ジャンプ強パンチなどが使いやすい。

相手に跳び込まれた時の対空技には、しゃがみ強パンチがある。この技は相手を転ばすことができるので重宝するのだが、あまり判定が強くないのでつぶされてしまうこともある。確実性の高いクイックスウェー攻撃とまぜて使っていくといい。

高い攻撃力と長いリーチでプレッシャーをかけつつジリジリと近づき、ひとたび接近したらラッシュをかけて体力を奪うといった闘い方がメインとなる。うまく自分のペースに持ち込めば、あっという間に相手を倒すことができるだろう。

コンビネーションアーツ

与えられるダメージとしては、通常技の連続技の方が効果的だが、なんといっても最後まで決めれば、相手をダウンさせることができるので、続けて攻めたい時には、やはりコンビネーションアーツがいい。

決まりやすさは、5パターンどれも大差ないので、一番威力の大きい③を使うようにする。

ただ③は、ボブとフランコには連続で入らないし、しゃがんでいる相手にも入らないので、その場合は②を使う。

① 近	C・C・C・C
② 近	C・C・C・D
③	→A・A・B・D・D（レバーは入れっぱなし）
④	→A・A・B・B・D（レバーは入れっぱなし）
⑤	→A・A・B・D・C（レバーは入れっぱなし）

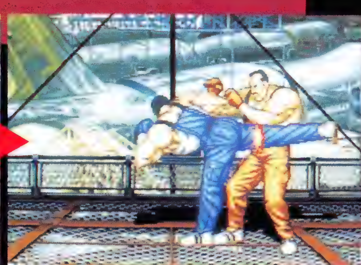


4発入り、ダウンを奪える



②

左右のアッパー。3発目までは①と同じ



4発目が後ろ蹴りになる



④

4発目のハイキック



最後の5発目は後ろ蹴りだ



⑤

③④⑤はこの3発目までは同じ



これは最後がしゃがみアッパーになる

※コンビネーションアーツは編集部調べによる

必殺技



ウェービングブロー



強はスウェーライン弱は中央ラインを移動していく

ハルマゲドンバスター



このあとに再度同じコマンド入力で追い討ちが入る

パワーバイシクル



リーチが短かくとても使いにくい



ダブルコング

フランコの必殺技の中では一番使い勝手がいい

ダブルコング

左右のパンチを素早く2連発で出す技。出るまでが早く、ガードされても反撃されないので連続技やけずり技として使っていくことができる。

また2発目のパンチがしゃがみガード不能になっているので、安心してしゃがみガードしている相手には、見事にヒットする。

間合いが離れていると、1発目が当たっても2発目が空振りしてしまうことがあり、反撃を受けたりするので注意が必要だ。

強で出して2発ともヒットすればダウンさせられるが、振りが遅すぎるので弱でしか使えない。単発で使うよりしゃがみ弱パンチや、しゃがみ弱キックをキャンセルして出していく方がいいだろう。

↓↙←B＋Dでフェイントをかけられる。

ウェービングブロー

相手の攻撃を避けつつ突進して攻撃する技。弱、強で性質がかなり違う。

弱は中央ラインを直線的に突っ込んでいきアッパーを繰り出す技。突っ込んでいく間は足元以外は食らい判定がないので、中段飛び道具をすり抜けつつ攻撃することが可能だが、出るまでがとても遅く足払いで簡単に返されてしまう。

一方的に反撃されてしまうほど技にスキがあるわけではないが、続けて攻め込むのは難しい。

強は手前ラインに移動し、中央ラインに向かって攻撃しつつ奥ラインまで抜けていって戻ってくる。そしてヒットした時に限り、同じコマンドを続けて入力することによって、奥ラインから戻る時にさらに攻撃できる。2発連続でヒットするし、ダウンさせることもできる。

一応スウェーラインから攻撃するので、対オーバースウェー攻撃以外の技ならかわしつつ攻撃できる。相手の大技や飛び道具を先読みして出していくのがいいだろう。

ただし、ガードされると反撃されてしまうし、オーバースウェー攻撃でも同じようなことが可能なので、無難にいくなら使わない方がいい。

それよりも近い間合いで出し、裏回りを狙っていくといい。相手は逆ガードしないといけないし、そのあと間合いが開くので反撃も受けにくいからだ。ただ反対側に突き抜けていくので2発目は入らないので、フェイントはかけられない。

パワーバイシクル

大振りのかかと落としのような技。弱で出すとその場で、また強で出すと少し踏み込んでから攻撃する。

実はスウェーラインに対しても攻撃判定があり、奥↓中央↓手前の順に攻撃判定が出ていく。一応対空技や対オーバースウェー攻撃として使えなくもないが、出るのが遅い、リーチが短い、ダウンさせられないと欠点だらけなので、はっきりいって使えない。

↓↘→A＋Cでフェイントがかけられる。

超必殺技 ハルマゲドンバスター

最初に短いアッパーを出し、ヒットすると続けてもう一発アッパーを叩き込み、相手を上空に吹き飛ばす技。

何もしないとそこで終わってしまうのだが、素早くもう一度同じコマンドを入力すると、落ちてくる相手に左右のストレート3連発～上段後ろ蹴りの追い討ちをかけることができる。

初めのアッパーがヒットしないと続きは出ないが、その分スキは小さくガードされれば反撃は受けない。

リーチはたいして長くないが出るのが早いので、通常技キャンセルから出して連続技として使うことが可能。

その他にジャンプ攻撃のあとに出したり、相手の起き上がるところに出してみるといった使い方がある。

①



左右のアッパーを交互に連発する

③



少しすべりながらの足払い



跳び膝蹴りを食らわす

ダブルコング ↓↙←＋AorC	ウェービングブロー ←↙↓↘→＋AorC
パワーバイシクル ↓↘→＋BorD	
超 ハルマゲドンバスター →↘↓↙←＋CD	



ダブルコングの２発目はしゃがみガードできないのだ

フランコ・バッシュ 基本戦法

リーチが長く、パワーのある技をうまく使いこなせるかがポイント

リーチがとても長いので、それをうまく活かして戦っていく。

メインに使っていくのは立ち強キック（遠）としゃがみ強キックの2つ。この技がぎりぎり届くぐらいの間合いから、相手の技の出がかりをつぶすように出していったり、空振りしたところに技を入れていくようにする。

ただし空振りしてしまうと反撃されやすいので注意。最低でもガードさせていき、プレッシャーをかけていくようにする。

もちろんこれだけをでなく、たまにジャンプ攻撃などをまぜていくといい。小ジャンプ弱キックの足先を当てるように跳び込めば、対空技で返されにくくなる。大ジャンプからなら強パンチがいい。うまくヒットすれば連続技につないでいくこともできる。

しゃがみ強キックで転ばせたあとや、跳び込みに成功したあとは、近距離戦に持ち込み、しゃがみ弱パンチか、しゃがみ弱キックキャンセル弱ダブルコングの連続技や、裏回り強ウェービングブローをメインに攻めていこう。

たまにダブルコングのフェイントから投げ、弱ウェービングブローをまぜていくと、ガード方向を迷わせることができる。

もし技が届かないほど離れてしまったら、ガードを固めつつ前ダッシュで近づこう。また、オーバースウェー後にダッシュし、オーバースウェー攻撃で突っ込んでいくのも有効だ。

オーバースウェー攻撃は、やはり強キックが一番使える。ヒットすれば相手を反対側のスウェーラインに吹き飛ばすことができるので、すかさず対オーバースウェー攻撃を出せば、素早く逃げられない限り、追い討ちをかけることができる。

対オーバースウェー攻撃は、立ちならキャンセルして弱ダブルコングか、ハルマゲドンバスターを出せば連続技にすることもできるが、かなり接近していないと入らないので、しゃがみで出して転ばせてしまうといい。

守りの面ではクイックスウェー攻撃と、避け攻撃を使いこなしていきたい。うまく出せれば強力な対空技になるし、突進系の技を返すのにも使える。

たいていクイックスウェー攻撃のみで間に合うが、相手の技をガードした直後に出す時は避け攻撃の方がスキなく出せる。

またこの2つの技は、地上でヒットさせた時のみ、クイックなら相手を奥ライン、避けなら手前ラインに吹き飛ばすことができる。この時も、すかさず対オーバースウェー攻撃を出せば、相手が素早く逃げない限り、追い討ちできるので覚えておこう。

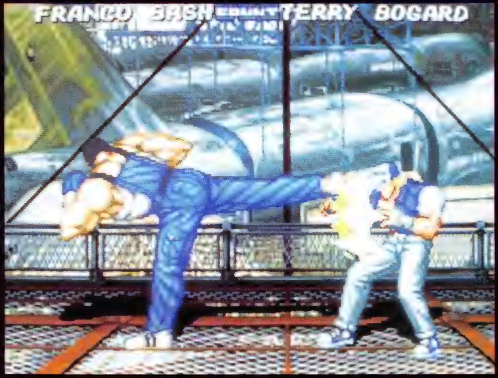
対空技としては他にしゃがみ強パンチがある。それほど強くなく、相討ちになることが多いが、ダウンさせられるのでそのあと攻め込むことができる。

連続技には、大ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ×2→キャンセル弱ダブルコングなどがあり、コンビネーションアーツは5種類ある。

前述の通り、与えられるダメージはコンビネーションアーツより通常の連続技の方が大きいが、最後まで決まればダウンさせることができるので、続けて攻めたい時にはコンビネーションアーツの方を使うようにする。

CPUに対しては、しゃがみ弱パンチ1〜3発をキャンセルし、弱ダブルコングの連続技をメインに戦おう。

しゃがみ弱パンチは、間合いによって数を調節するようにし、これを跳び込みからの連続技としや近寄られた時に使ったり、相手の技のスキに入れるなど、使い道は色々ある。



立ち強Kのリーチの長さを活かして闘おう



しゃがみ強Kで転ばし起き上がりを攻める



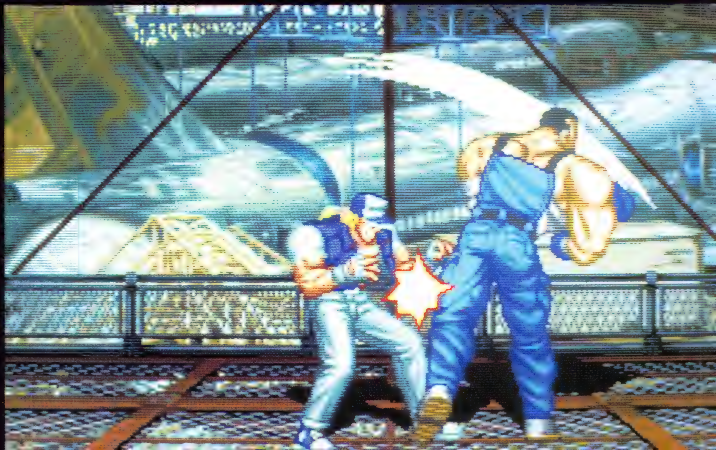
リーチが長い小ジャンプ弱K、足先を当てるようにしよう



対空に使えるしゃがみ強P。ダウンを奪える



対空のクイックスウェー攻撃



裏回り強Wブローでガード方向を迷わせる

対CPU攻略

パワフルな戦いが持ち味のバッシュ
一撃必殺はCPU戦とて例外ではない。
ジャンプ攻撃からの連続技で
ライバルはもはや同キャラだけだ！

1. ジョー・ヒガシ

当たる間合いで強ウェーピングブローを出すとよく当たる。ヒットしたら2発入れ、ガードされたらしゃがみ弱パンチ数発〜ダブルコングをガードさせる。たまにタイガーキックを出すが当たらない。



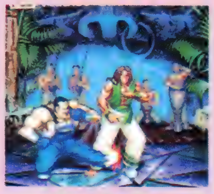
2. ブルー・マリー

前小ジャンプ弱キックで跳び込み、着地後しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱ダブルコングでけずっていこう。

そしてダブルコングのあとは、ちょっとだけ間合いをつめて再び小ジャンプを繰り返していけばいい。また、スタート直後から画面端に下がり、バック大ジャンプ弱キックをひたすら連発するだけでも、とりあえず勝つことだけならできる。

3. ボブ・ウィルソン

やや近めの間合いから前大ジャンプから弱キック連発で跳び込む。その後は弱キックを連打しながら、しゃがみ弱キック×2〜前大ジャンプ弱キック連発〜しゃがみ弱キック×2と繰り返すだけでいい。



4. フランコ・バッシュ

同キャラ対戦だがこの時、改めてバッシュのリーチの長さを痛感させられるだろう。他のキャラと同じようなつもりでいると危険だ。

前大ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱ダブルコングの連続技を狙っていく。前大ジャンプする際に昇りで弱キックを出しておくようにすると決まりやすい。

5. 山崎竜二(1回目)

広めの間合いから前大ジャンプ昇り弱キック〜降り強パンチを出しながら跳び込む。ヒットした時に間合いが近ければしゃがみ弱パンチ→キャンセル弱ダブルコングの連続技を入れる。



6. 不知火舞

スタート時より少し広めの間合いで、しゃがみ弱パンチを出すと花蝶扇を出してくる。すかさず前大ジャンプ強パンチで跳び込むと、舞はだいたい奥ラインに逃げるので、着地後すぐにしゃがみ対オーバースウェー攻撃で転ばせる。あとは繰り返し。



7. アンディ・ボガード

しゃがみガードして待ち、近寄ってきたらしゃがみ強キックを当てる。この後たまに浴びせ蹴りを空振りするので、しゃがみ強キックを入れる。



8. ホンフゥ

画面端で後ろ大ジャンプ昇り弱キック〜強キックと出すと、電光石火の天を出してくるが、そこにヒットする。強キックは少し早めに出すのがコツだ。ヒットすれば必ず吹っ飛ぶので繰り返す。

他に九龍の読みが当たらない間合いで立ち弱パンチを空振りすると、九龍の読みを空振りするので、そこにしゃがみ強キックを入れる。

9. 望月双角

バックステップで間合いを開き、前大ジャンプ強キックで跳び込むと破滅の炎をつぶして転ばすことができる。そこにしゃがみ強キックを重ねる。



10. テリー・ボガード

スタート時よりやや遠めの間合いから前小ジャンプで跳び込む。ヒットしたら着地後、強ウェーピングブロー〜しゃがみ弱パンチ数発〜キャンセル弱ダブルコングと出す。



11. ギース・ハワード

ギースのしゃがみ強キックが届かず、こちらのしゃがみ強キックが届く間合いで立ち弱パンチを空振りすると、反応して中段当て身投げ、しゃがみ強キック、避け攻撃を出してくるがすべて空振りするので、そこにしゃがみ強キックを入れよう。あとは起き上がりに立ち弱パンチを空振りして、あとは繰り返し。



12. 山崎竜二(2回目)

基本的にやることは1回目と同じ。ジャンプしていく際に、山崎が挑発のようなポーズをしていたら、強パンチを当てると返し技を出してくるので、着地後すぐにガードする。

スキは大きいのでガードできれば連続技やコンビネーションアーツを決められる。



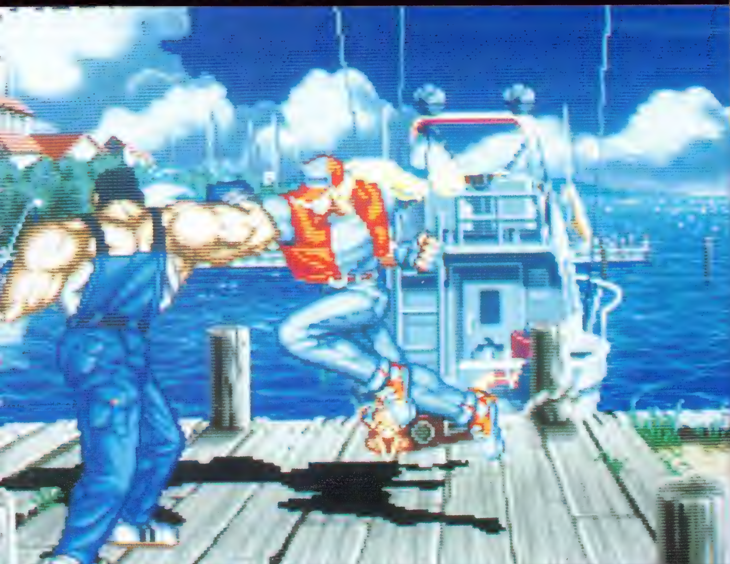


しゃがみ強キックを読んで跳び込もう



Q・スウェー攻撃はしゃがみ強Kでつぶせる

フランコバッシュ 対人対戦 各キャラ攻略



突進技をクイックスウェー攻撃で返し、テリーの攻めを封じていこう

VS テリー・ボガード



接近してからのラッシュが強力なので、いかに攻め込まれないようにするかがポイント。立ち強キックで必殺技の出がかりをつぶすようにしていく。

それより離れた間合いなら、クラックシュートやバーンナックルのような突進系の技を使ってくるか、ジャンプ攻撃をしてくることが多い。どれもクイックスウェー攻撃で返すことができるので、落ち着いて確実に返していくようにしよう。

多少信頼性は落ちるが、バーンナックルやクラックシュートのような突進系のの技は、しゃがみ弱パンチで、ジャンプ攻撃はしゃがみ強パンチでも返せる。

またパワーウェーブに対しては、小ジャンプ弱キックでの跳び込みが有効。パワーダンクを出されてもつぶせることが多い。

もし攻め込まれてしまった場合は、へたに技を出して割り込もうとするのではなく、オーバースウェー攻撃を使っていくといい。

起き上がりを攻める時は、無敵必殺技のパワーダンクがあるので要注意。

VS フランコ・バッシュ



同キャラ対戦なので、当然相手も似たようなことをやってくる。

自分がいつもやっているような二択三択に惑わされないようにしよう。

ダブルコングは立ちガードが、また裏回り強ウェービングブローは、逆ガードが必要だ。

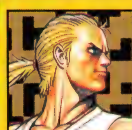
ただ裏回りウェービングブローは、食らってもガードしてもそのあとしゃがみ強キックで反撃できるので、あまり気にしなくてもいい。逆にこちらも使うと、反撃されるおそれがあるので、あまり使わないようにしたい。

対空技はしゃがみ強パンチだとつぶされることがあるので、クイックスウェー攻撃を使っていこう。

フランコが相手の場合、少しでも間合いが広いとダブルコングの2発目を空振りすることが多いので、一応ガードしておいて、立ち強キックを出しておこう。

また、互いにリーチが長く攻撃力も大きいので、大振りをさけ、小技から連続技につないでいくように攻めていくといい。

VS アンディ・ボガード



ラッシュが強力なので、攻め込まれないようにしゃがみ強キックなどでカウンターをとっていこう。

立ち強キックはアンディのしゃがみ強キックに負けやすいので、しゃがみ強キックを使っていく。

斬影拳はクイックスウェー攻撃で返すことができるが、飛翔拳は対処しにくい。小ジャンプで跳び越すのは難しいし、大ジャンプで跳び越そうとすると昇龍弾の的になりやすいからだ。とりあえずガードするか、オーバースウェー攻撃を使うようにするのが無難だ。

ジャンプしてきたらしゃがみ強パンチやクイックスウェー攻撃で返すことができるが、幻影不知火はしゃがみ対オーバースウェー攻撃で返すようにする。

もし幻影不知火を出してこなくても、オーバースウェーするだけなので、ジャンプしてからしゃがんでBCを入力するとよい。

攻め込まれた時、斬影拳→しゃがみ強キックとつないでくるようなら、斬影拳ガード後にすぐ前小ジャンプ攻撃で。飛翔拳→斬影拳とつないでくるなら、飛翔拳ガード後に避け攻撃で返すことが可能だ。

VS ボブ・ウィルソン



接近してのラッシュが強力なうえに返しづらい技が多く、かなりの強敵。離れている時はダッシュ弱キックや小ジャンプ強キックで近寄ろうとしてくる。

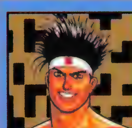
前者は立ち弱パンチが返しやすいので、離れている時は立ち弱パンチを連打して牽制する。あまりやり過ぎると対応されてしまうのでほどほどに。立ち強キック、しゃがみ強キックもまぜて使っていこう。

後者はしゃがみ強パンチだとつぶされてしまうことが多い。早めに反応してクイックスウェー攻撃で返そう。

もし攻め込まれたら、へたに手を出さずにガードを固めてオーバースウェー攻撃を狙っていく。

ワイルドウルフの最後の一発はしゃがみガードが不能なので注意する。しゃがみ強キック→キャンセル強ワイルドウルフと出してきたら、オーバースウェー攻撃で反撃できる。こちらからの跳び込みはすべてしゃがみ強パンチで返されてしまうのでやらない方がいいだろう。

VS ジョー・ヒガシ



基本戦法通りに闘っていけばよい。

ハリケーンアッパーの出がかりをつぶすように立ち強キックを当てたり、技の空振りにしゃがみ強キックを当てるようにする。

離れてハリケーンアッパーを連発してくるようならば、ジャンプで跳び越すのではなく、ガード、オーバースウェーをうまく使って近づいていこう。

ジョーのジャンプ攻撃は判定が強く、しゃがみ強パンチがつぶされてしまうことが多いので、できるだけクイックスウェー攻撃で対処しよう。

またスラッシュキック、黄金のカカトの2つは、ガードすれば反撃できるので、無理して返す必要はない。

タイガーキックは密着状態でなければ食らっても、ほとんどダウンしないので反撃できる。もちろん密着状態の時は注意しよう。

とにかくジョーにしてみれば、フランコとの接近戦はさけたいところだろう。ガードを固めて間合いをつめ、プレッシャーをかけよう。



VS ホンフウ

素早い動きから立ち弱、強パンチやダッシュ強キック、クイックスウェー攻撃を出してくる。

クイックスウェー攻撃は、リーチが長くやっかいだ。しかし出るまでは遅いので、出がかりをしゃがみ強キックでつぶすようにするといい。

こちらの立ち強キックは、しゃがまれると空振りしてしまい、しゃがみ強キックで反撃されるので、多用するのはさけたい。

ホンフゥの跳び込み、特に小ジャンプ強キックは返しづらい。

反応が遅れた場合は、ガードするかオーバースウェーで逃げるのが無難だ。

電光石火の天は、間合いが近ければガードしたあとしゃがみ弱パンチで返し、電光石火の地はしゃがみガードしないと食らってしまうので注意する。

うまくガードできれば、そのあとしゃがみ強キックで反撃が可能だ。ただし跳び込みは制空烈火棍のエジキに。



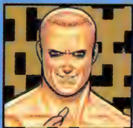
VS 望月双角

立ち強パンチの錫杖による攻撃と、必殺技中心に攻めてくる。立ち強パンチはリーチが長く素早いので、こちらの技をつぶされることが多いが、スキが大きいのでうまく空振りさせれば反撃できる。

まきびしはスキが少ないうえに、錫杖上段打ちという強力な対空技もあるので、へたに跳び込むと簡単に返されてしまう。

基本通りガードとオーバースウェーしていく他に、先読みで弱のウェービングブローを出していくのが有効。

その他に注意しなくてはならないのが鬼門陣だ。間合いが広く、出るのがとても早いので、弱のウェービングブローやオーバースウェー攻撃のあと油断していると、投げられてしまう。すぐにオーバースウェー攻撃で逃げつつ攻撃するというパターンがいいだろう。



VS ギース・ハワード

烈風拳と当て身投げがかなり強力だ。

烈風拳に対して、小ジャンプ攻撃やオーバースウェー攻撃で突っ込んでいくと、当て身投げで返されてしまう。

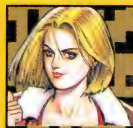
技を出さなければ空振りするので連続技を入れることができるが、当て身投げ以外の技で返されることもある。そのあたりは読み合いだ。

こちらの遠立ち強キックや、近距離でのしゃがみ弱パンチも当て身投げで返されてしまうので、当て身投げされないしゃがみ弱、強キックを使うようにすればいい。

邪影拳はクイックスウェー攻撃で返せる。ガードしてしまうとスキが少なく攻め込まれてしまうので、できるだけ返していきたい。

疾風拳に対しては先読みして、弱のウェービングブローですり抜けることができる。通常のジャンプ攻撃なら、しゃがみ強パンチやクイックスウェー攻撃で返せる。

ギースの小ジャンプ強パンチは、空中で複数回繰り出しているため、体の大きいフランコは1回ガードしてもすぐにしゃがんでしまうと、次の攻撃を食らってしまうため、着地までガードし続けるか、素早く反応してガードする前に、しゃがみ強パンチで落とすようにしよう。



VS ブルー・マリー

接近戦での必殺技を使った攻めが多彩なので、できるだけ近寄らせないように心がけよう。

ジャンプしてきた時は、しゃがみ強パンチやクイックスウェー攻撃で確実に返していきたい。

またステップローリングは間合いが広く、素早いのでとてもやっかいだ。見てから対応するのは困難なので、先読みして、クイックスウェー攻撃でカウンターを狙おう。

しゃがみ強パンチキャンセルからの三択攻撃は、しゃがみガードしながらオーバースウェーのコマンドを入力すれば、とりあえず逃げることは可能。

返していくなら、なにがくるかを読まなければならない。

スピンフォールならクイックスウェー攻撃か避け攻撃で、M.スパイダーならジャンプ強パンチで、またストレートスライサーならしゃがみガードして、連続技でそれぞれ対処する。



VS 不知火舞

花蝶扇は小ジャンプでも跳び越していけるので、小ジャンプ弱キックでの跳び込みが有効だ。これは返されにくいので、花蝶扇を出された時以外でも使っていける。足先を当てるような感じで出していこう。

小ジャンプ弱キックが届かないほど離れてしまったら、跳び込みは禁物。基本通りガードやオーバースウェーを使っていき、攻撃をうまくさばこう。

ムササビの舞は先読みする必要がある。通常技なら早めにしゃがみ強パンチ、ムササビなら遅めにしゃがみ強パンチか前大ジャンプ強パンチで返せる。クイックスウェー攻撃ならボタンを押すタイミングを変えれば両方に対応できる。

龍炎舞は弱のみガード後、しゃがみ強キックで反撃できるので見逃さないように。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
立ち近距離	弱パンチ	ヘビーフック	○	11	100
	強パンチ	ボディーアッパー	○	12	200
	弱キック	ヘビーニー	×	13	200
	強キック	ミサイルハイ	×	13	300
立ち遠距離	弱パンチ	ヘビージャンプ	×	11	100
	強パンチ	ステップアックス	×	18	300
	弱キック	ヘビーストッピング	×	13	200
	強キック	バックフィニッシュ	×	20	400
屈み	弱パンチ	ダッキングブロー	○	8	100
	強パンチ	スマッシュ	×	11	300
	弱キック	ベビーロー	○	11	200
	強キック	ロートルネード	○	18	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	フライングジャブ	–	11	100
	強パンチ	フライングストレート	–	18	300
	弱キック	ヒールスタンプ	–	13	200
	強キック	フライングニー	–	20	400
斜めジャンプ	弱パンチ	フライングジャブ	–	11	100
	強パンチ	フライングアックス	–	18	300
	弱キック	ヒールスタンプ	–	13	200
	強キック	フライングトルネード	–	20	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	フライングジャブ	–	11	100
	強パンチ	フライングストレート	–	18	300
	弱キック	ヒールスタンプ	–	13	200
	強キック	フライングニー	–	20	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	フライングジャブ	–	11	100
	強パンチ	フライングストレート	–	18	300
	弱キック	ヒールスタンプ	–	13	200
	強キック	フライングニー	–	20	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	ステッピングハンマー	–	12	100
	強パンチ	ステッピングハンマー	–	18	300
	弱キック	ステッピングニー	–	10	200
	強キック	ステッピングニー	–	16	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	ステッピングハンマー	–	12	100
	強パンチ	ステッピングハンマー	–	18	300
	弱キック	ステッピングニー	–	10	200
	強キック	ステッピングニー	–	16	400
立ち対オーバー	手前攻撃	ヘビーフック	○	18	500
	奥攻撃	バックトルネード	○	18	500
屈み対オーバー	手前攻撃	ロートルネード	○	18	500
	奥攻撃	ローバックトルネード	○	18	500
クイックスウェー	攻撃	スウェーアックス	○	16	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		スウェーヘビーフック	×	13	500
通常コマンド	1	バッシュトルネード	×	20	400
投げ技	1	サンドバスター	–	24	600
必殺技	1	ダブルコング(弱)	–	15/13	400/200
	2	ダブルコング(強)	–	17/15	500/300
	3	ウェービングブロー(弱)	–	15	600
	4	ウェービングブロー(強)	–	17/19	500
	5	パワーバイシクル(弱)	–	26	500
	6	パワーバイシクル(強)	–	28	700
	7				
	8				
超必殺技		ハルマゲドンバスター	–	14/14/12	500/200/1400
潜在能力			–		

※Cはキャンセルがかかるか否か





ボブには立ち弱Pでの牽制が有効

接近戦では鬼門陣に注意しよう



当て身投げは脅威の技だ。うまく空振りさせて反撃しよう。



ボブ・ウィルソン
BOB WILSON

攻略／モリスケ

ブラジル生れの陽気なカポエラ使い。華麗な足技が空を切る!!

キャラ特性

スピードがあり、弱系統の技が強く、飛び道具を持っていない。この時点で接近戦に強いキャラだということが分かるだろう。

とにかく接近して弱系統の技を当てて、相手に何もさせないうちに倒すことができるキャラである。

足技をメインとする「カポエラ」を使うため、パンチでの攻撃は立ち弱パンチのみで、他の攻撃はパンチを押しても、キック技が出る

それらの蹴り技を使って相手を固めていくのだが、立ち弱キック、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱キック、そしてしゃがみ強キックをメインに使う。そうして攻めていると相手はいやがって跳んでくるので、そこに対空技をたたき込もう。対空技にはしゃがみ強パンチで充分なのだが、他にもいろいろとあるので使いたい人は試してみよう。

ボブはリズムに乗ると素晴らしい強さを発揮するぞ。外見もかっこいいし、みんなでカポエラを使おう！

コンビネーションアーツ

①最後のDは倒れている相手への追い討ち攻撃。レバー下とDボタン連打が確実だ。

①	C・D・↓D
②	C・C・C・C・D
③	A・B・C・C・D



① 跳び膝蹴りでダウンさせて

逆転カカト落としで追い討ちする

② 左右の蹴りを連発して

後ろ蹴りでフィニッシュ

③ 多彩な足技のコンビネーションだ

①、②、③すべてダウンを奪えるぞ

※コンビネーションアーツは編集部調べ




必殺技



「イヤッホー」と叫ぶぜいたくな技だ



W・ウルフの3発目はしゃがみガード不能



レバー左右で移動することができる



強力な投げ技。ぜひマスターしよう



これよりもホーネットアタックを狙おう



けずりや連続技に使うと強力だ

バイソンホーン

バック転しながら相手に蹴りを見舞う技。いかにも対空に使えそう、と思わせておいて実は使えない。主に連続技用で、しゃがみ弱キックを数発当ててからキャンセルで出すのが基本となる。

しゃがみ弱キックを2発出せばバイソンホーンのためはOKだ。しかし、出がかりは弱いので起き上がりに出すのはやめよう。当たったあとは相手との間合いが大幅に離れるので、すぐにダッシュで接近し起き上がりを攻めよう。

ヒット数は弱で2発、強だと3発当たる。弱強ともに最後の1発が当たらないとダウンを奪えないので注意しよう。強はかなり間合いが近くないと3発当たらないので、普段は弱を使うようにしたい。

ローリングタートル

頭を軸にしてコマのように回りながら体当たりしていく。いかにもカポエラっぽい技だ。弱は3回、強は5回転し、強のみダウンを奪える。頭で回っているために下段攻撃には弱いのだが、結構移動スピードが速いので奇襲には使える。バイソンホーンがたまっていない時の連続技にも使えるし、それなりに威力もあるので文句はないだろう。対空に使いたいのであれば、跳んできた相手をくぐるようにすれば使えないこともない。

普通に使うと簡単につぶされてしまうので注意しよう。卑怯だが、相手の体力を残り数ドットと追い込んだ時のけずり技としても有効である。起き上がりに強を重ねれば万事OKだろう。

ワイルドウルフ

横転しながら蹴りを3発繰り出す技。この技は特殊で、3発目はしゃがみガードできなくなっている。慣れていない相手はボコボコ食らってくれるだろう。1、2発目の攻撃が出ている間は足元の食らい判定が消えているので、相手の足払いをかわして攻撃できるぞ。出がかりはあまり強くないので、小技と小技の間に組み込んで使っていこう。弱と強の違いは進む距離とスキの大きさで、弱で出せばガードされても反撃を受けにくい(絶対に反撃を受けないというわけではない)。では強で出せば反撃を受けやすいのか? 実は間合いにもよるが意外とそうでもないのだ。しゃがみ強キックがギリギリ届く間合いで出せれば、反撃は受けないと思っていい。ガードさせたらレバー入れ強パンチやダッシュ弱キックで抑え込んでいくといいだろう。

間合いさえ間違えなければとても使える技なので、相手に読まれない程度に使おう。読まれるとオーバースウェー攻撃で返されてしまう。

リンクスファング

通常の投げのあとに入力することにより、投げのモーション後に、続けてカカト落としで追い討ちをかける技。

入力のタイミングは、投げる時のボブのかけ声の直後でOK。通常投げよりダメージが大きく、気絶ダメージもカウントされる。利点として、入力のタイミングが遅いので、投げたのを確認してからゆっくり入力しても間に合う。

ホーネットアタック

この技も、通常投げからの追い討ち攻撃で、ワイルドウルフのような格好で側転蹴りを入れる。入力のタイミングは通常投げの直後くらいを目安に。リンクスファングよりダメージが大きく、気絶もさせやすいので、できれば投げたあとは決めていきたい。

超必殺技 デンジャラスウルフ

ワイルドウルフのパワーアップバージョン。出はじめからしゃがみガード不能で、ガードさえさせればほぼ反撃は受けないと、いいことばかりのようだが、コマンドが特殊なので自在に出せるようになるまで時間がかかるだろう。

威力が大きいので、連続技に組み込めるようになれば、強力な武器になる。

簡単なものとしては強パンチキャンセルで、出し方としては↓↓Cを先に入れ、直後に↓BCDを押せば簡単に出るはず。

バイソンホーン ↓ため↑+BorD	ローリングタートル ACorBD同時押し
ワイルドウルフ ←ため→+BorD	リンクスファング ↘↘+D
ホーネットアタック ↗↗+D	
超	デンジャラスウルフ ↓↓↓+BCD

ボブ・ウィルソン

基本戦法

リーチの長い足技の使い方が、闘いの明暗を分ける



ダッシュ弱Kで突っ込み、接近戦に持ちこもう

全体的にリーチが短いので、必然的に接近して闘わなければならない。近づくにはダッシュ弱キックがいい。スピードが速く相手は読まなければ、まず止められないだろう。

接近したら技をピシピシ当てて相手を固めていこう。使う技はしゃがみ弱キック、しゃがみ弱パンチ、立ち弱キック、しゃがみ強キック、スライドヘッドバット、そして必殺技のワイルドウルフ。固めている時に相手が技を食らったら、キャンセルをかけてバイソンホーンだ。

相手がガードしているようならワイルドウルフでゆさぶり、ダッシュ弱キックで間合いをつめ直そう。また、ときおり垂直小ジャンプ強キックをまぜるのもいい。リーチが長く判定が強いので、無敵技でもない限り、負けることはないだろう。

しゃがみ強キックは小技が届かない時の最後の手段であり、ガードされたら再びダッシュで接近するか、キャンセルで強ワイルドウルフを出そう。

しゃがみ強キックがギリギリ届く間合いで出せば反撃は受けないので、続けてラッシュをかけられる。

ただここで注意したいのは、しゃがみ強キックが当たった時には、ワイルドウルフを出してはいけないということ。起き上がってきた相手に攻撃されにいくようなものだからだ。さすがにこれだけ攻めれば相手もオーバースウェーで逃げるか、跳び込んでくるだろう。

オーバースウェーで逃げた時は対オーバースウェー攻撃を出しても、垂直小ジャンプ強パンチで迎え撃ってもいい。ボブはジャンプ攻撃が強いので、相手のオーバースウェー攻撃を垂直小ジャンプ強パンチでつぶしやすいのだ。一発入ったら連続技につなげる。

跳び込まれた場合は、ボブの信頼できる対空のしゃがみ強パンチで落としてやろう。この蹴り（ボタンはパンチ）は一方的に負けることはほぼないので、安心して出せる。

しかもダウン技なので起き上がりを攻めることもできるのだ。おまけに、バイソンホーンがたまっていれば、しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて出すことにより、空中で追い討ちをかけることもできる。

もっとも、バイソンホーンがたまった時に跳び込まれることは少ないのだが…。

他にも対空技として、立ち強パンチ、立ち強キック、クイックスウェー攻撃と豊富だが、しゃがみ強パンチで充分なので使う必要はないだろう。

相手の跳び込みを返したら、今度はこちらから跳び込んでやるといい。

ダッシュ小ジャンプ強キックは、画面の端から端まで届き、驚異的なスピードでしかも判定が強いので、通常の跳び込みはこれで充分だろう。

小ジャンプ強パンチは裏回りを狙えるので、相手が起き上がる時、裏回りぎみに跳び込めば相手は混乱するはずだ。

それと、ジャンプした瞬間に強パンチを押せば、しゃがんだ相手に当たるので、ラッシュ中にまぜれば効果的だろう。

跳んできた相手を迎撃したら、相手の起き上がりを攻めてやろう。ボブは起き上がりを攻める効果的なパターンをいくつか持っているので、使えるものを紹介しよう。

1＝近距離立ち弱キックを重ねる。2＝スライドヘッドバットを重ねる。3＝小ジャンプ強パンチで裏に回る、の3つだ。

1は攻撃判定の出ている時間が長く重ねやすいうえ、しゃがみ弱キック数発からのバイソンホーンにつなげることができる。A・B・C・C・Dのコンビネーションアーツにつなげることも忘れずに。

このゲームは起き上がりに投げられないので、無敵技を持ってない相手には、どんどん重ねていけるぞ。

2は、ヘッドバットの終わり際に重ねることがポイント。そうすればまったくスキがなく、そのままラッシュに持ち込むこむことが可能。運よく食らってくれればもうけものだ。

3は裏に回るか回らないかの微妙な間合いとして、相手と半キャラぐらい離れて跳び込めばいい。そうすれば相手は混乱すること間違いなしだ。



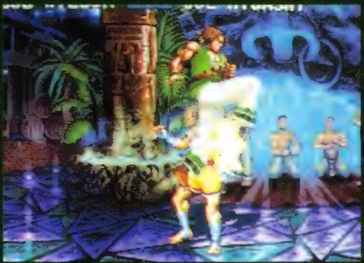
しゃがみ弱Kが入ればキャンセルB・ホーンも入るぞ



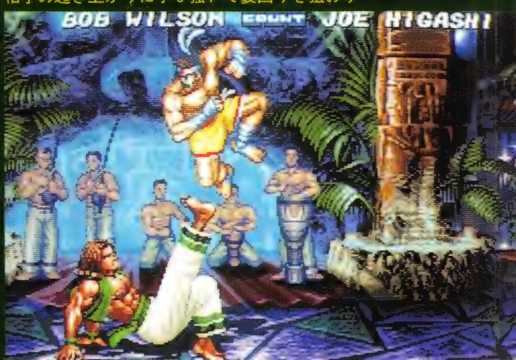
リーチの長い小J強K。足先を当てるようにしよう。



このぐらいで当てなければ反撃をうけない



相手の起き上がりに小J強Pで裏回りを狙おう



強力な対空技のしゃがみ強P。ダウンを奪える

対CPU攻略

バイソンホーンの連続技と確実な対空兵器
ボブの足の前に敵なし。
切れ味するどい蹴り技で
カポエラ最強説を証明しろ!

1.ジョー・ヒガシ

スタート時の間合いでしゃがみ弱キックを空振りしていると、1＝ハリケーンアッパーか2＝跳び込み、または3＝突進系の技を出してくることが多い。1はオーバースウェーで、2はしゃがみ強パンチで返す。この時バイソンホーンがたまっているようなら、追い討ちをかけてもいい。

3はしっかりガードしてから連続技を入れよう。



2.ブルー・マリー

ジャンプの昇りで弱キックを空振りし、降りで強パンチを出すと食らってくれる場合が多い。そこから連続技を入れれば気が付いた時には勝っているだろう。



3.ボブ・ウィルソン

しゃがみ強キックを出し続けていると、勝手に当たりにくるか、跳び込んでくる。

当たったら、再度起き上がりに重ねる。

また跳び込みは、しゃがみ強パンチで落とすようにしよう。

4.フランコ・バッシュ

しゃがみ弱パンチで牽制しているとオーバースウェーで近付いてくるので、対オーバースウェー攻撃を出そう。まれに跳び込んでくるが、ガードしてからしゃがみ弱パンチを連打すればいい。



5.山崎竜二(1回目)

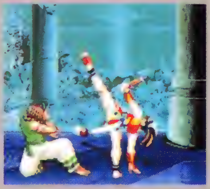
あまりジャンプ攻撃をガードしないため、跳び込んで連続技を狙っているだけで勝てるだろう。

一本取れば次に進めるので、勝つのは簡単だが、逆に一本取られるとあとで寂しい思いをするかもしれないので、気を抜かずに闘おう。



6.不知火 舞

しゃがんで待っていると、近付いてきて立ち強キックを空振りしたり、ダッシュジャンプで跳び越えようとしてくるので、そこをしゃがみ強キックで転ばそう。



7.アンディ・ボガード

ひたすらクイックスウェー攻撃を出し続けていれば、いずれ当たってくれるので、とりあえずは勝つことができる。

まれに昇龍弾を出してくることもあるが、こちらには当たらず空振りするので、落ちるのを待って連続技を入れよう。

8.ホンフゥ

画面端でジャンプし、登りで弱キックを出すと電光石火の天を出すので、強キックで落とす。これの繰り返しでOK。



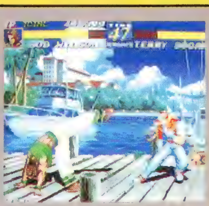
9.望月双角

しゃがみ強キックを空振りすると、オーバースウェーで近付くか、破滅の炎を出すので、そこに連続技を入れよう。



10.テリー・ボガード

離れてクイックスウェー攻撃を出し、オーバースウェーで近付くのを誘う。近付いてきたら連続技を叩き込もう。



11.ギース・ハワード

ラウンドスタート直後に昇り小ジャンプ弱キックを出すと、反応したギースは当て身投げを出すことが多いので、技を当てずに着地し、そこにしゃがみ弱キックからの連続技を入れよう。

以下、同じような間合いから繰り返す。





12.山崎竜二(2回目)

BCで奥のラインに移動し、ためながらDボタンで攻撃しよう。ガードされたら再びBCで奥に移動し、当たったら、山崎は手前のラインに吹っ飛んでいるので、ABで手前に対オーバースウェー攻撃を出し、キャンセルで強のワイルドウルフを出そう。とりあえずこの繰り返しでほぼOK。

ボブ ウィルソン 対人対戦 各キャラ攻略



フランコのパワーは強力なので、相打ちでもこちらが分が悪い。

もし立ち弱パンチでこちらのダッシュ弱キックを止められても、しゃがみ強キックは出してはいけない。こちらは届かないのに、フランコのしゃがみ強キックは届くという微妙な位置関係になっていることが多い。仕方がないので、立ち弱パンチ連打で止められたら、→Cのスライドヘッドバットで相打ちを取る。そうすれば相手は倒れるので、ここからラッシュに持ち込めるだろう。

こちらから跳び込む場合には、小ジャンプ強キックの足先だけを当てるようにすれば一方的に勝てるので、跳び込む時は間合いに気を付けるようにしよう。逆に跳ばれた場合は、すべてしゃがみ強パンチで落とすことができる。

ここで注意が1つあるのだが、このキャラとボブにはしゃがみ弱キックが、2発しかつながらない。バイソンホーンにつなげる時には、欲張らずに2発でやめるようにしよう。



同キャラ対決、インファイター同士の闘いなので、先にペースを握った方が有利。

相手のダッシュ弱キックを読んだら、クイックスウェー攻撃→キャンセルローリングタートルで反撃できる。

だが、あまり離れたところでクイックスウェー攻撃が当たった場合は、ローリングタートルを出してしまうと反撃されてしまうので、その時はそのまま後ろに逃げるようにしよう。

やはり、主導権を握った側が有利なので、こちらがダッシュ弱キックで攻める方がいいだろう。

またしゃがみ強キックは読まれると、ワイルドウルフで返されるので、毎回パターンを変えながら攻めたい。

跳び込みは一応しゃがみ強パンチで落とせるが、ジャンプ強パンチで裏回りされると負けてしまうので注意。裏回りされそうだったら、立ち強キックで返すようにしよう。

あとはスライドヘッドバットをギリギリ当たる間合いで出してガードさせ、相手にもヘッドバットを出させて、ガードし、その硬直時間に再度こちらのスライドヘッドバットで当てたりすると、なかなか面白い対戦になるだろう。

フランコの立ち弱Pは→Cで相討ちをとる



しゃがみ強Kを読んでW・ウルフで反撃



起き上がりパワーダンクはオーバースウェーでかわして反撃しよう





ボブはテリーの常套手段であるパワーウェイブをバーンナックルや、クラックシュートで追いかけてくるパターンを簡単に返すことができる。

バーンナックルとクラックシュートは技が出たのを確認してからでも、しゃがみ強キックで落とせる。また、しゃがみ強キック→キャンセルパワーウェイブも、小ジャンプ強キックで跳び込めばまず落とされないだろう。

今回のテリーは強力な対空技を持っていない。この3つさえ抑え込めれば、ダッシュ弱キックで接近して、基本戦法で攻めればOKだ。

しかしここで、弱のワイルドウルフを近距離で出してはいけない。3発目をガードされるとスキができ、反応のいい相手には連続技を入れられ、気絶させられてしまうからだ。ダッシュ弱キックを立ち強キックで止めようとしてくる相手は、よく見ながら接近する。

テリーが跳び込んできたならば、落ち着いてしゃがみ強パンチで落とそう。落としたら起き上がりに技を重ねたいところなのだが、一応、対空技のパワーダンクがあるのでオーバースウェーでかわしたり、ガードしてから連続技を入れるようにしよう。



一か八かで出してくる昇龍弾にさえ気を付ければ、基本戦法で押していける。

間合いを離されてからの飛翔拳〜斬影拳パターンは、飛翔拳を引き付けてからクイックスウェー攻撃を出せばつぶすことが可能。

その時クイックスウェー攻撃をキャンセルして、ローリングタートルを出せば、連続技にもなる。ただしこの場合、クイックスウェー攻撃を当てた時に距離が離れていると、ローリングタートルが当たらずに、反撃の的になってしまうので注意しよう。

アンディの跳び込みは、すべてしゃがみ強パンチで落とせるのだが、幻影不知火を出されると食らってしまうので、相手を引き付けてから↓BCで返すようにするといい。レバーを下に入れないと対オーバースウェー攻撃が空振りしてしまう場合があるので、注意しよう。

もう1つ、幻影不知火を読んだら、垂直小ジャンプをして、下りに強パンチや強キックを出して、しゃがみ強キックでダウンをとる手もある。

さらに、強キックを弱キックにして1〜2回当ててから、バイソンホーンを出せば連続技になる。ここからまた基本パターンに戻って、繰り返すことができる。



とにかく接近して、ハリケーンアッパーを撃たせないしよう。

弱のハリケーンアッパーなら小ジャンプ強キックで攻撃できるが、強で出されると跳び越せないのだ。大ジャンプで跳び越えても豊富な対空技で簡単に落とされてしまう。

しかし接近してしまえば、固めることができるので、ボブの方が有利に戦える。もしバクチでタイガーキックを出されても、密着でない限りダウンしないので、逆に連続技を入れることができる。

ジョーが跳び込んできた場合、状況によってこちらの対空技であるしゃがみ強パンチが、一方的に負けてしまうことがあるので、近距離ではしゃがみ強パンチ、遠距離ではしゃがみ強キックと使い分けるようにしよう。

スラッシュキックや黄金のカカトは、ガード後に反撃が可能なので、相手が出してきたらむやみに落とそうとせず、しっかりガードしてから連続技を入れよう。

VS 不知火舞



ダッシュ強キックで攻めてくることが多いだろうが、こちらのダッシュ弱キックの方が速いうえに強いので問題はない。花蝶扇は小ジャンプ強キックで跳び込んでもいいし、クイックスウェー攻撃でかわせることも覚えておこう。

こうして近づいてラッシュをかけると、たいていオーバースウェーで逃げるはず。しかし、実はこのオーバースウェー攻撃が曲者で、ガードしてしまうと反撃できないのだ。常に舞の動きをじっと見て、オーバースウェーした瞬間に、対オーバースウェー攻撃を出すか、先読みできればクイックスウェー攻撃でも返すこともできる。

攻撃が入ったらキャンセル→ローリングタートルを忘れずに入れよう。跳び込まれた場合は、しゃがみ強パンチで落とせるのだが、ムササビの舞を使われると少々厄介でタイミングを合わせるのが難しくなってしまう。よく見て技を出せば落とせるので、引きつけて返すようにしよう。

VS 望月双角



飛び道具を持っているので、うかつにダッシュ弱キックで接近できない。

わざとまきびしを撃たせ、素早く小ジャンプ強キックで跳び込めば、まず落とされないので、そこから小ジャンプ昇り強キックや、ワイルドウルフで二択に持っていこう。またラッシュに持ち込む手もある。ただ、相討ち覚悟で錫杖上段打ちを出されるとつらい。

ここで注意しなければいけないのが、双角の起き上がりには技を重ねてはいけないということ。しゃがみ強キックでも重ねようものなら、すぐさま鬼門陣で投げられてしまうからだ。それはスライドヘッドバットも同様だ。

なるべく裏回りぎみに跳び込むようにしよう。接近するまでが大変だが、接近できればパワーの差も出てくるので、とにかく近付くようにしたい。

しゃがみ弱キック連発から、不意に歩いてしゃがみ強キックを出すといったフェイントも有効だ。

VS ホンフゥ

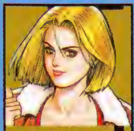


必殺技の制空烈火棍が怖いが、ダッシュ弱キックで近付こう。読まれるとカウンターの制空烈火棍や、立ち弱パンチを入れられてしまう可能性もあるが、フランコ戦と同じようにスライドヘッドバットで相討ちにしてもいいだろう。

接近してラッシュをかけている時も、技の合間に制空烈火棍を出されるので、毎回違うパターンで固めるようにする。遠距離立ち弱キックがギリギリ当たる間合いで、クイックスウェー攻撃を当てていくといいだろう。この間合いだと、制空烈火棍に対して一方的に勝つことができる。

相手の起き上がりには近距離立ち弱キックを重ねてもいいが、燃やされる可能性があるので、ときおりオーバースウェーで様子を見るといいだろう。またホンフゥのクイックスウェー攻撃は、ヌンチャクの外からしゃがみ強キックを出せば、転ばせることができる。落ち着いて対処しよう。

VS ブルー・マリー



ダッシュ弱キックで近寄りたいところだが、レバー入れ強キックを使われると、相討ちになりやすいので簡単には近寄れない。

クイックスウェー攻撃で牽制しながら、接近する機会をうかがおう。接近できればマリーはリーチのある攻撃がないので、ガンガン押していける。

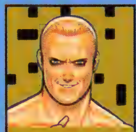
ただしマリーがオーバースウェーで逃げた時には、気を付けよう。このキャラのオーバースウェー攻撃も、舞と同様にスキがないので、ガードする前に落とせるようにしたい。

マリーに攻められ、技をキャンセルしてからのスピンフォールや、M．スパイダーは、立ち強キックを連打して落とすようにする。反応してしゃがみ強パンチを出すと、相討ちになりやすいので気をつけよう。

またアキレスホールドからの連携技で、ステップローリングを食らうことがあるので、投げられたと思ったら、Dボタンを連打し続けて回避する。

しゃがみ強パンチからの二択があるので、冷静に対処しよう。

VS ギース・ハワード



接近しなければ何もはじまらないボブにとって、当て身投げは驚異の技だ。

ラッシュ時に使う技は、しゃがみ弱キック以外すべて投げられてしまう。下手をするとダッシュ弱キックを当て身投げされることもある。

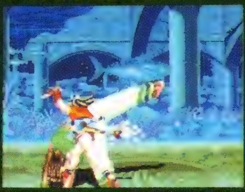
しゃがみ強キック→キャンセル烈風拳に、小ジャンプ強キックで跳び込んでいっても、当て身投げが間に合ってしまうなど、ほとんどの技を投げられてしまうので、厳しい戦いになるのは間違いないだろう。

当て身投げできない技であるしゃがみ強キックを、ギリギリ当たる間合いでうまく出していくという戦法が有効だ。

烈風拳が怖いが、そのあたりは読み合いになる。しゃがみ強キックで攻めていけば、相手も小ジャンプで跳び込みたくなるはずなので、そこをしゃがみ強パンチで落として、起き上がりを攻めたいところだ。

とにかくラッシュをかけている時に技を出さずに様子をみたり、空ジャンプで跳び込んだり、当て身投げを空振りさせることができれば何とか闘えるだろう。

ガードせずに返していこう



中段当て身には要注意



S・フォール、M・スパイダーは近立ち強Kで返せる



通常技・必殺技 ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
立ち近距離	弱パンチ	パイソンファング	〇	6	100
	強パンチ	ワイルドボア	〇	10	200
	弱キック	セイルフィン	〇	8	200
	強キック	ベアクロー	〇	20	400
立ち遠距離	弱パンチ	バイパーファング	〇	5	100
	強パンチ	グレイトベア	×	16	300
	弱キック	ドルフィン	×	12	200
	強キック	タイガーファング	×	20	400
屈み	弱パンチ	ドックキック	×	8	100
	強パンチ	エレファントタスク	〇	14	300
	弱キック	ヤングパイソン	〇	6	200
	強キック	アリゲーターテイル	〇	18	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	ウツドペッカー	–	6	100
	強パンチ	イーグル	–	15	300
	弱キック	コンドルアタック	–	10	200
	強キック	ファルコンクロー	–	18	400
斜めジャンプ	弱パンチ	ウツドペッカー	–	6	100
	強パンチ	ワイルドグース	–	15	300
	弱キック	クロウハント	–	10	200
	強キック	イーグルトラップ	–	20	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	ウツドペッカー	–	6	100
	強パンチ	イーグル	–	14	300
	弱キック	コンドルアタック	–	9	200
	強キック	ファルコンクロー	–	16	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	ウツドペッカー	–	6	100
	強パンチ	イーグル	–	14	300
	弱キック	コンドルアタック	–	9	200
	強キック	ファルコンクロー	–	16	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	キャメルアタック	–	10	100
	強パンチ	キャメルアタック	–	16	300
	弱キック	タイガークロー	–	10	200
	強キック	タイガークロー	–	16	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	エレファントアタック	–	10	100
	強パンチ	エレファントアタック	–	16	300
	弱キック	ガゼルキック	–	10	200
	強キック	ガゼルキック	–	16	400
[illegible]オーバー	手前攻撃	ワイルドオックス	〇	16	500
	奥攻撃	パンサークロー	〇	16	500
[illegible]オーバー	手前攻撃	リザードアタック	〇	16	500
	奥攻撃	ブルフロッグキック	〇	16	500
クイックスウェー	攻撃	シャーク	〇	11	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		ソードフィッシュ	〇	13	500
通常コマンド	1	スライドヘッドバット	×	15	500
	2	ジャンプアンダーキック	–	8	300
	3	ボブサマー	×	12	1000
	4				

特殊状態	分類	名前	C	攻撃力	得点
投げ技	1	ファルコン	–	15	400
必殺技	1	バイソンホーン(弱)	–	12/18/8	200/300/100
	2	バイソンホーン(強)	–	10/12/16/6	200/400/100
	3	ローリングタートル(弱)	–	13/11	400/100
	4	ローリングタートル(強)	–	30/27	800/700
	5	ワイルドウルフ(弱)	–	11/12	200
	6	ワイルドウルフ(強)	–	13/15	300
	7	リンクスファング	–	14	600
	8	ホーネットアタック	–	9/10	500
超必殺技		デンジャラスウルフ	–	8/9	200/300
潜在能力					

※Cはキャンセルがかかるか否か

望月双角
SOKAKU

攻略／ジェイケイ

暗黒の理力を操る不知火流最大のライバル

キャラ特性

望月双角は手に持った錫杖を武器として相手を攻撃していくのが特徴。錫杖による攻撃はリーチが長く、出るのが速いので地上戦での主力として使っていく。遠距離立ち強パンチ、判定が強く出るまでが速いので、強力な対空技として使える↙＋Cの錫杖上段打ち、リーチが長く遠距離からの跳び込みに使える大ジャンプ強パンチ、と使いやすいものがそろっている。

キック系の技は、リーチが短く、イマイチ使いにくいと思われがちだが、意外と使っていける技が多い。

しゃがみ強キックは判定が強く、スキが小さいので相手の技にカウンターであわせたり、フェイント用に使える。

ジャンプ強キックは小ジャンプ、大ジャンプともに判定が大きく、跳び込みに使える。前小ジャンプ弱キックは、裏側にも攻撃判定があるので、裏回りも楽に狙える。

素手での攻撃ではしゃがみ弱パンチが使いやすい。連打が効くしリーチもあるので接近戦での主力となる。数少ないキャンセル可能な通常技の1つでもある。

必殺技にも強力なものがいくつかあり、オールラウンドに戦っていくことができるキャラだといえる。ただキャンセル可能な通常技が少ないので単発での攻撃が中心になってしまううえ、武器を使っているのになぜか攻撃力が弱く、パワー不足のように思える。

コンビネーションアーツ

①は錫杖での往復攻撃。最大5発まで入るが、利用価値はあまりない。

②は横蹴り～小ジャンプ錫杖横打ち～跳び蹴り、ボタン2回で3発出る。ダウンさせられるので続けて攻めることができる。コマンドが簡単ですぐに出せるのもいい。ただしダメージは控えめになっている。



①近　C連打
②レバーニュートラル　B・D



①
接近して強パンチを連打
錫杖による左右の連打を見舞う



②
座高の低いキャラにはしゃがみ状態だと2発目が空振りしてしまうので注意
コマンドの最後に↘Dを追加すると…
簡単だがダメージはそれほど大きくない

※コンビネーションアーツは編集部調べ



必殺技



殴ったあと気合いとともにふきとばす



前進スピードはかなり遅め



このあと少しバウンドして消える



空中の相手にも連続してヒットする



目の前の分身にはくらい判定がない



小人がまとわりついて攻撃する



ダウンを奪うことができる



派手なのだが使い勝手はイマイチ



画面外まで持ち上げ叩き落とす

まきびし

与えるダメージは小さいが、出るのが早くスキも小さい。軌道が特殊で、相手の飛び道具と相殺せず抜けていくことがある。

前半の弾道が高いときは空中の飛び道具、後半の低いときは地をはう飛び道具と相殺する。逆だとすり抜けてくるので注意しよう。弾道が低い時は立ちガード不能だ。

邪神棍

高い軌道を飛んでいくのでジャンプで跳びこまれにくいのだが、出るまでが遅く、スキも大きいのではっきりいって使えない。

技を出している間に自分がダメージを受けると攻撃判定がなくなってしまうという致命的な欠点もある。

破滅の炎

見た目ほど攻撃判定が強くなく、相手の技と正面からぶつかるとつぶされることが多い。一応下をくぐるようにすれば対空技になるが実用性は乏しい。

野猿狩り

まきびしと似た技だが、与えるダメージがやや大きく、ダウンさせることができる。

ただ分身が消えるまで自分も硬直したままなので、よけられてしまうとスキだらけになり反撃を食らってしまう。

この技が当たると見た目が非常に楽しいので、屈辱技としては最適。

憑依弾

リーチが長く、出が早いので、しゃがみ弱パンチをキャンセルして連続技にしたり、相手の大技のスキに反撃していくといった使い方ができる。

ただし上の方には攻撃判定がなく、空中ガードされてしまうので対空技としては使えない。

技を出したあとのスキが非常に大きく、ガードされると反撃を食らってしまうのでギャンブル性が高い。使いどころを間違えれば、致命的なミスになるので気をつけよう。

邪棍舞

攻撃判定は分身の振り回す錫杖にあるので出がかりは弱いが、出てしまえば正面への攻撃判定は大きい。

ただしオーバースウェー攻撃やジャンプ攻撃に対しては無力。ヒットすれば空中、地上に関わらず最大4回までヒットする。4回当てた時点で攻撃判定がなくなってしまうので、近くでガードされると反撃されてしまう。うまく先の方だけ当てガード回数を3回以下におさえれば、けずりつつ攻撃判定を残しておくことができる。

秘技雷落とし

画面の上から下まで攻撃判定があり、空中ガードもできないので、先読み対空技として使うことができる。

ただし、出るまでが遅くオーバースウェー攻撃にも弱いので、多用する技ではないだろう。

鬼門陣

間合いが広いうえに与えるダメージが大きく、通常の投げに比べて投げるまでのタイムラグが格段に少ない。

例えば自分の起き上がりに密着して技を重ねられると、通常投げだと投げが成立する前に食らってしまうのだが、この技なら投げることができる。

狙いどころは起き上がる時の他に、近い間合いからのオーバースウェー攻撃をガードしたあと、浅めのジャンプ攻撃をガードか食らったあと、空中戦でもつれたあとの着地後などがある。ダッシュで接近して投げるのも有効。

超必殺技 いかづち

出るまでは遅いが、出てしまえば前方に対する完全なバリアとなるので、先読みの対空技として使うことができる。

終わり際のスキはないので、正面から反撃されることはまずない。

ただし、出ている時間が長すぎるので空振りしたのを見てからオーバースウェー攻撃で反撃されてしまうし、ガードさせたとしても4回けずった時点で攻撃判定がなくなってしまうので反撃されてしまう可能性が高い。

まきびし ↓↘→+A	邪神棍 ←↙↓↘→+C
破滅の炎 ↓←↙+B	野猿狩り ↓↙←+D
鬼門陣 レバー1回転+C	憑依弾 →←→+D
邪棍舞 D連打	秘技雷落とし →↓↘+D
超	いかづち →↘↓↘→+CD



望月双角

基本戦法

今までのキャラとは一味違う必殺技を使いこなせるかがカギ



錫杖上段打ちは対空技として強力



地上戦で頼りになる立ち強パンチ



まきびしをダッシュで追いかけて攻める

スタート直後など、通常技が届かないような遠距離戦では、とりあえずまきびしで牽制しておいて、相手が跳びこんできたところを錫杖上段打ちで返していくのが双角の基本だ。

これにまきびしをダッシュで追いかけていってからの攻めをまぜていくと、より効果的だ。

ダッシュからの攻めは、遠距離立ち強パンチか前小ジャンプ強キックを出していくといい。

また、この間合いなら、前大ジャンプ強パンチで跳び込むのも有効。出す時は錫杖の先端を当てるようにすると比較的返されにくい。

中間距離での地上戦では主に遠距離立ち強パンチを使っていく。前述の通りリーチが長く出るのが早いので、使い勝手がいい。ただし、とても大振りな技なので、空振りしてしまうと大きなスキができてしまう。空振りだけはしないように注意しよう。

これらの連携にバックステップしてからのまきびし、小ジャンプ強キックでの奇襲をまぜていくと相手に対応されにくく有効だ。

また、ジャンプ攻撃のあとなどの接近戦ではしゃがみ弱パンチをメインに使っていく。とりあえずしゃがみ弱パンチを連発して、ヒットしたらキャンセル憑依弾の連続技を入れるようにしていこう。

もし、ガードされたようならこのパターンは使わず、他のコンビネーションにつないでいくのがいいだろう。

これらのコンビネーションにまぜていくものとしては、裏回り小ジャンプ弱キックと大ジャンプ昇り弱キックなどがある。

前者は近ければかなり適当に出しても裏回りになり、闘っている相手は逆ガードする必要がある。後者はしゃがみガードしている相手を蹴ることができる。

昇り弱キックを後ろジャンプから出し降りる時に強パンチを出しておけば、相手が反撃しようとしてきたところをヒットさせられる。

投げ技系必殺技の鬼門陣もダメージが大きいので、必殺技解説のところで述べた場面などでは積極的に狙っていこう。

その他の場合でも、ガードが固い相手に対して、弱パンチなどをガードさせたあとに鬼門陣をかけてしまうのも有効な戦法の一つだ。

ただしガードが解けた直後は投げられないので、ちょっと待ってからコマンド入力するようにしよう。それがうまく技をかけるコツだ。



接近戦で使えるしゃがみ弱パンチ



小ジャンプ弱キックで裏回りを狙おう

次にこのゲームならではの、オーバースウェー攻撃とクイックスウェーについても説明しておこう。

こちらからのオーバースウェー攻撃は双角の場合、強パンチでの攻撃がいい。横方向への判定が広く、相手に当てやすいためだ。

ただし注意点として、マリー、舞、ホンフゥの3キャラクターには、しゃがまれると空振りしてしまうので、この3人には強キックでのオーバースウェー攻撃を使うようにしよう。

もし、ヒットしたら相手を反対ラインに吹き飛ばすことができるので、すぐに対オーバースウェー攻撃（しゃがみがよい）を出して追い討ちを狙おう。よほど素早く逃げられない限りはヒットするはずだ。

クイックスウェー攻撃は上半身が無敵になるので強力な対空技、対突進技として使える。避け攻撃も同じような性質がある。

続いて双角の連続技についてだが、連続技には前述したように、しゃがみ弱パンチ数発（最大4回）キャンセル憑依弾というものがある。

憑依弾はガードされるとまずい技なので、しゃがみ弱パンチをコツコツ当てている間に、ヒットしたかガードされたかをしっかり見極め、もしガードされた時は憑依弾を出さないようにしなければならない。

また、しゃがみ弱パンチ数発→キャンセル憑依弾は、小ジャンプ強キックからの連続技としても狙うことができる。

以上が双角の基本戦法だ。これらの技やパターンを活かすも殺すも、プレイヤーの技量しだいだ。自分に使いこなせるパターンを見つけて闘うようにして欲しい。



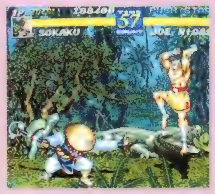
昇り弱キックはしゃがんだ相手に当てられる

対CPU攻略

理力の暗黒面に身をゆだねる望月流の武術家。
必殺の錫杖とスキの小さい飛び道具で
今日も修羅を狩る。
正伝無道流・鬼門陣の前に敵無し！

1. ジョー・ヒガシ

スタート時よりやや近い間合いでしゃがみ弱パンチで牽制していると、そのうちジャンプしてくるので錫杖上段打ちで返していくだけでOK。



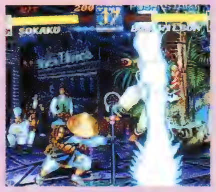
2. ブルー・マリー

前大ジャンプの昇りで強パンチを出すと、ガードで固まるので着地して鬼門陣で投げることができる。強パンチは当ててても空振りしてもいい。

その他のパターンとして、バックステップして野猿狩りを出すとジャンプしてきたところにヒットする。

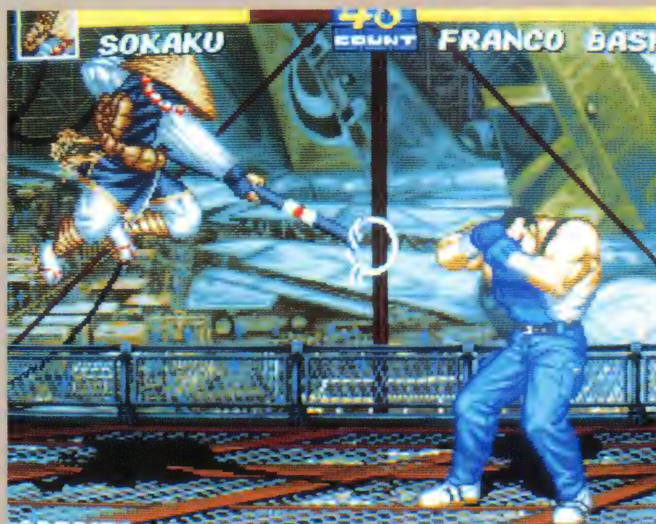
3. ボブ・ウィルソン

スタート時の間合いで、しゃがみ強キックを使って牽制していると、そのうち跳び込んでくるので、錫杖上段打ちで確実に返していけばOK。



4. フランコ・バッシュ

ガードを固めつつ、しゃがみ強キックで牽制をするとオーバースウェー攻撃、ジャンプ攻撃、強ウェービングブローのいづれかを出してくるはず。この時、オーバースウェー攻撃、ジャンプ攻撃の場合はガードして再びしゃがみ強キックを出すようにし、強ウェービングブローの時にだけガード後、コンビネーション・アーツや連続技で反撃しよう。また、鬼門陣パターンも使える。



5. 山崎竜二（1回目）

対ブルーマリーと同じように鬼門陣パターンが使える。

このほか、バックステップしてから野猿狩りを連発するというパターンも通用する。



6. 不知火舞

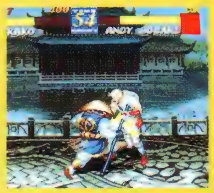
対ブルーマリーと同じように、前大ジャンプ昇り強パンチからの鬼門陣パターンが使える。

ただし、大ジャンプする時あまり近くからジャンプしないようにすること。あまりにも近いと、オーバースウェー攻撃やクイックスウェー攻撃で返されてしまうのだ。

この点にだけは気をつけて、闘うように心がけていこう。

7. アンディ・ボガード

近めの間合いからA＋Bでオーバースウェーし、強キックで突っ込む。ヒットして相手が吹き飛んだらしゃがんB＋Cの対オーバースウェー攻撃だ。



8. ホンフゥ

画面端まで後退し、後ろ大ジャンプ強パンチを繰り返していく。強パンチはジャンプ頂点の手前で出すようにする。そのうち勝手に突っ込んできて食らってくれる。そのあと着地してすぐ野猿狩りを出すと食らってくれる。これをワンセットにして繰り返していくだけでOK。

9. 望月双角

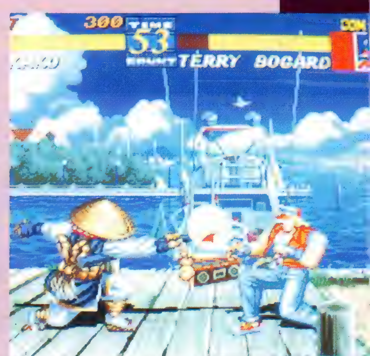
何も考えずにまきびしを連発するだけで勝てる。間合いが離れすぎるとまずいので、少しずつ前進しながら出していくようにする。



10. テリー・ボガード

近寄ってくるところに遠立ち強パンチの先端を当てるように出していくだけ。ジャンプしてきても後ろにさがって遠距離立ち強パンチでいい。

自分から当てにいくのではなく、ガードを固め相手が近寄ってくるのをまち、当てていくようにするのがコツだ。



11. ギース・ハワード

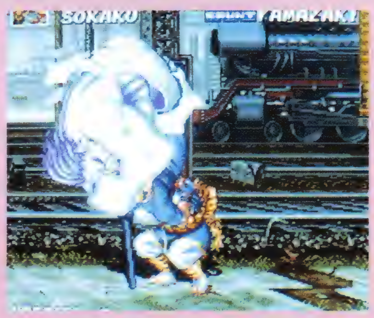
スタート直後ぐらいの間合いからまきびしを連発し、飛び込んできたら錫杖上段打ちで返していけばOK。もし、烈風拳で撃ち返されても気にせず連発していこう。

12. 山崎竜二（2回目）

基本的には1回目と同じパターンで闘えば、勝つことができる。

適当にけずって相手を1度投げたあとは、ガードを固めて離れるのを待つようにし、気をつけて2つのパターンにはめるようにしなくてはならない。

これ以外のパターンは使わないようにしよう。



望月双角

対人対戦 各キャラ攻略



VS ジョー・ヒガシ

似たタイプのキャラクターだが、技の相性など部分ごと限っていえば全体的に少しずつではあるもののこちらに分があるようだ。

離れた間合いでの飛び道具の撃ち合いはこちらがかなり有利。まきびしなら少しずつ押していくことができるからだ。相手を押せたら頃合を見てダッシュ強パンチを当てにいくといい。対空技は豊富なので、跳び込まないようにしよう。

中間距離での地上戦に関しても、基本通りに立ち強パンチを当てていけば有利に戦える。唯一スライディングでくぐられてしまうことがあるが、ガードできればたいてい立ち強パンチでの反撃が間に合うので、相手もそうそう連発できないはずだ。ワンパターンにならないように気をつけていけばいい。

スラッシュキック、黄金のカカトに対しては、冷静に立ちガードすればたいていの場合は反撃できるので、無理して返そうとするよりガードするのが無難。ガード後の反撃はしゃがみ弱パンチ数発→キャンセル憑依弾で。

攻撃力では負けるので、一発逆転が怖いものの、こちらが大きなミスでもしない限り勝てる相手だ。



VS フランコ・バッシュ

フランコはリーチがとても長く、攻撃力が高いので、まともに相手をしようとするとパワー負けしてしまうだろう。

近い間合いでは相手の遠距離立ち強キックがかなり強く、まきびしなどに相討ちをとられてしまうことが多い。うまくかわすことができれば、すぐに憑依弾を出して当てることができるが、遅れると逆に長いキックを食らってしまう。自信があればたまに使ってみるといいだろう。

やはり離れてまきびし中心に戦っていく方が望ましい。

遠い間合いまで離してしまえば弱ウェービングブローを出してきても、しゃがみ強キックで返すことができる。遠立ち強パンチでは返すことができないので注意。

近めの間合いで出されたりして返せなかったらひとまずガードしたあとに、鬼門陣を狙うといいだろう。

接近してのラッシュに対してはガード方向を見極めることが大切。ダブルコングの二発目は立ちガード、裏回り強ウェービングブローは逆ガードしないと食らってしまう。裏回り強ウェービングブローに関しては、食らってしまってもすぐに憑依弾を出せば反撃できるので、すぐに反撃だ。



VS ボブ・ウィルソン

接近してのラッシュが手強いので遠距離で闘いたい。

ボブは接近するために主にダッシュ弱キックを使ってくる。これは見てから対処するのは不可能だが、先読みすればクイックスウェー攻撃で返すことができる。

こちらの立ち強パンチをガードか食らったあとなどの間合いが開いた時に使ってくることが多いので、うまく先読みしていこう。

たまに小ジャンプ強キックで接近しようとしてくることもあると思われるが、これは錫杖上段打ちで返せるので確実に返していくよう心がける。

もしラッシュにもちこまれたら、ガードを固めつつ反撃のチャンスを待つ。狙い目は何発かガードして間合いが離れつつある時で、ボブは攻め続けるために前述の技で接近しようとすることが多い。

これを先読みして返し技を狙っていこう。ボブはしゃがみ強パンチという強力な対空技をもっているので、安易な跳び込みは控えたい。



VS テリー・ボガード

接近しての強力なラッシュ攻撃がやっかいな相手。

近づくためにバーンナックル、クラックシュートで突っ込んでくるか、ジャンプ攻撃をしてくることが多いが、バーンナックル、クラックシュートはしゃがみ強キック、ジャンプ攻撃は錫杖上段打ちで簡単に返すことができるので、確実に返してラッシュに持ち込ませないようにする。

パワーウェイブを連発してきたら、小ジャンプ（遠ければダッシュ小ジャンプ）、強キックで跳び込んでいくといい。足先が当たるようにすれば対空技で返されることもすくない。

ラッシュをかけられた時の脱出法としては、しゃがみ強パンチ→キャンセルクラックシュートと出してきた時にオーバースウェー攻撃で反撃するといい。ただし立ちガードしたままでいると連続ガードになり脱出できないので、しゃがみガードに切り替えてからオーバースウェーの入力をするようにしよう。少し練習すればすぐに出せるようになるはずだ。



VS アンディ・ボガード

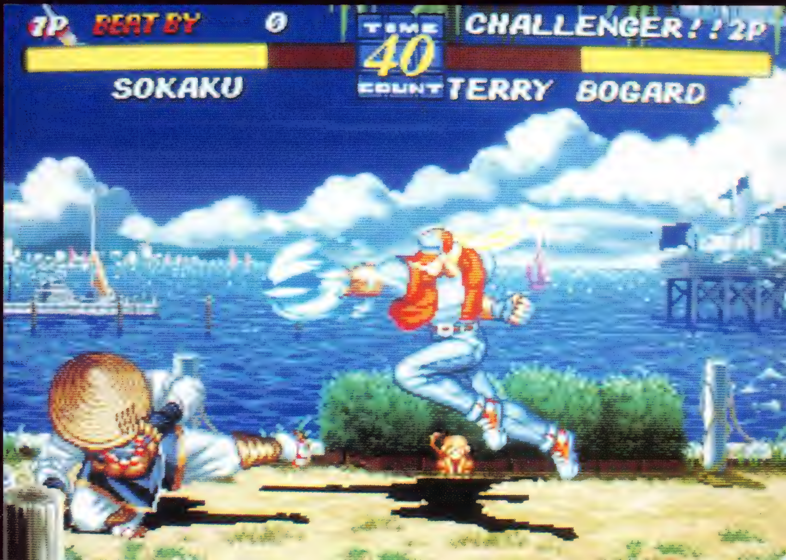
こちらの中間距離でのメイン攻撃である立ち強パンチが、アンディのしゃがみ強キックに一方的に負けてしまうため、通常技の当たる間合いで闘うのは不利。なるべく離れてのまきびしをうまく使って、相手に近づくスキを与えないように闘っていこう。

ここで重要になってくるのが、アンディがジャンプしてきた時の対処法。アンディには幻影不知火というこちらの対空技を無力化する技があるので、対空兵器である錫杖上段打ちでは対処できない。

しかし幻影不知火は、しゃがんでB+Cの対オーバースウェー攻撃で返すことができる。これなら普通のジャンプ攻撃をしてきてもしゃがみB+Cのオーバースウェー動作になるだけなので、錫杖上段打ちよりもリスクはかなり少なくなる。アンディがジャンプしてきたらしゃがんでB+Cを入力するようにしたい。

間合いを離す努力をしたにもかかわらず接近戦になってしまったら、ラッシュをかけられる前に相手のしゃがみ強キックを先読みしてこちらから小ジャンプ強キックで跳び込むといい。斬影拳からしゃがみ強キックのコンビネーションの時が狙い目だ。

テリーの突進技はしゃがみ強キックで返していこう。クイックスウェー攻撃でもOKだ





この技は先読みで跳び込むしかない



中間距離でのまきびしは禁物

VS 不知火舞



素早い動きにまどわされないように注意しよう。

他キャラにとっていやらしいムササビの舞も、遅めに錫杖上段打ちを出せば通常のジャンプ攻撃でも、ムササビの舞でも返すことができる。垂直大ジャンプ強パンチも両方に対応できるのでいい。こちらから小ジャンプ強キックで跳び込んでいくのも多用しない限り有効だ。注意しなくてはいけないのが、ダッシュ小ジャンプ強キックやダッシュ強キックでの奇襲。ダッシュ小ジャンプ強キックは多少遠くてもまきびしを跳び越してくる。安直なまきびし連発は控えるように。

ダッシュ強キックは花蝶扇のあとを追いかけてきて出すことが多い。見てから返すのはまず無理だが、先読みすればクイックスウェー攻撃で返すことができる。龍炎舞は弱ならガード後に憑依弾で反撃できる。強で出されても近ければ反撃できる。

VS 望月双角



同キャラ対戦の例にもれず、不毛な戦いになることが予想される。対空技が強いのでおたがい跳び込めないし、地上戦での遠立ち強パンチも空振りさせるぐらいしか対処法がないので、まきびしの撃ち合いになってしまう。撃ち合う時に注意することは、先に出されて、低い位置を飛んでくるものはあと出しすると打ち消せずに、食らってしまうということ。押されたらオーバースウェーか、小ジャンプでよけるようにする。これだけではかなり不毛なので、まきびしで押していたら積極的にダッシュからの攻めを狙おう。

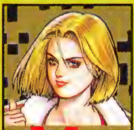
一応遠立ち強パンチは、しゃがみ強キックを出すことによってかわすことができる。かわしたあとすぐに遠立ち強パンチを出せば硬直中に攻撃をあてることができる。

VS ホンフゥ



地上戦で多用してくるであろうクイックスウェー攻撃がいやらしい。上半身無敵なのでこちらの立ち強パンチがほとんど通用しない。空振りさせようにもリーチがとても長いのでまず無理だし、弱点である足元を狙えるようなしゃがみ強キックは双角にはないので、この技に対しては先読みして小ジャンプ強キックで跳び込むぐらいしかないだろう。はっきりいって相手のクイックスウェー攻撃の間合いでの攻防はとても不利。間合いを離してまきびし中心に戦っていく方がいいのだが、ホンフゥはジャンプが速いので跳び込まれやすいし、先読みされると強の電光石火の地でくぐられてしまう。ただし、電光石火の地は、しゃがんでいないとためることができないので、相手がしゃがんでいる時には出さないようにすればいい。こちらからの跳び込みは制空烈火棍やしゃがみ強パンチで返されやすい。反応されにくい小ジャンプ攻撃をたまにする程度におさえておこう。

VS ブルー・マリー



地上戦ではマリーの→+Dがかなり強力。リーチが長く、素早く出るので、少し離れているからといって安直にまきびしを出すと相討ちをとられてしまう。この技はクイックスウェー攻撃や避け攻撃で返すことができるが、素早いので先読みする必要がある。

近寄られるとしゃがみ強パンチキャンセルから、1＝スピンフォール、2＝M.スパイダー、3＝ストレートスライサーなどの三択で攻めてくることが多い。1と2はガードがとけたあと、すぐに垂直大ジャンプ強パンチで、3ならしゃがみガード後反撃できる。ただしどの技がくるか先読みしなければいけない。無難にいくならしゃがみガードしながらオーバースウェー攻撃を入力すれば、1と2の2つからは逃げられるし、3はガードすることができる。

マリーは対空技が強くないのでこちらからジャンプ攻撃をしかけるのも有効である。

VS ギース・ハワード



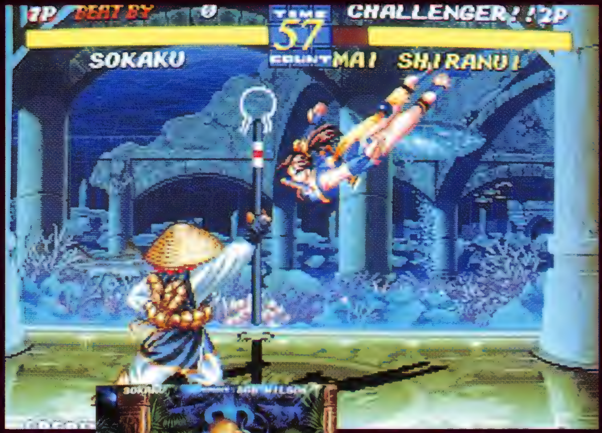
ギースは当て身投げという他のキャラにはない必殺技を持っていて、こちらのメイン攻撃である遠距離立ち強パンチは、読まれるとことごとく取られてしまう。ワンパターンに出していくのはやめよう。

当て身投げは空振りさせれば、スキがあるので反撃できる。憑依弾をまぜて使うのもいい。この技は当て身投げできないのでそればかり狙ってくる相手に対しては有効だ。

また、疾風拳を近距離でガードしたり、ダッシュでくぐれた時も憑依弾を入れることができる。

まきびしに対してひきつけてダブル烈風拳を出されると1発目で消しつつ2発目が飛んでくるので注意。こればかりやってくるようならまきびしを出したあと、ダッシュ小ジャンプ強キックで跳び込めば2発目を跳び越して硬直中のギースを攻撃できる。

烈風拳に対しては小ジャンプ攻撃やオーバースウェー攻撃をしていくのだが、スキが小さいので間に合わずに当て身投げされることが多い。技を出さなければ空振りさせらるが当然他の技に負けてしまう。そのへんは読み合いだ。



ムササビの舞を錫杖上段打ちで返していける



ボブの対空技は強力。跳び込みは控えめに



このあと遠立ち強パンチを入れよう

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
立ち近距離	弱パンチ	印掌打		9	100
	強パンチ	陽滅殺棍	×	9	200
	弱キック	脚打	×	11	200
	強キック	天魔滅脚	×	18	400
立ち遠距離	弱パンチ	地霊掌打	×	9	100
	強パンチ	絶命打	×	14	300
	弱キック	高天脚	×	11	200
	強キック	暗陽殺脚	×	16	400
屈み	弱パンチ	裏地霊殺		6	100
	強パンチ	昇天魔滅棍		14	300
	弱キック	魔失脚	×	9	200
	強キック	冥界道脚	×	18	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	空印掌打	–	9	100
	強パンチ	無道滅殺棍	–	8	300
	弱キック	空霊殺脚	–	11	200
	強キック	絶滅脚	–	18	400
斜めジャンプ	弱パンチ	鬼哭掌打	–	9	100
	強パンチ	無道絶命棍	–	9	300
	弱キック	祈禱殺脚	–	11	200
	強キック	虚絶命脚	–	18	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	空印掌打	–	7	100
	強パンチ	無道滅殺棍	–	7	300
	弱キック	空霊殺脚	–	9	200
	強キック	絶命脚	–	16	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	空印掌打	–	7	100
	強パンチ	無道滅殺棍	–	8	300
	弱キック	空霊殺脚	–	9	200
	強キック	絶命脚	–	16	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	霊力雷神棍	–	8	100
	強パンチ	霊力雷神棍	–	14	300
	弱キック	失脚羅殺	–	10	200
	強キック	失脚羅殺	–	16	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	霊力雷神棍	–	8	100
	強パンチ	霊力雷神棍	–	14	300
	弱キック	失脚羅殺	–	10	200
	強キック	失脚羅殺	–	16	400
立ち対オーバー	手前攻撃	怨魔滅殺棍	×	16	500
	奥攻撃	明降臨掌	×	16	500
屈み対オーバー	手前攻撃	怨魔失滅棍	×	16	500
	奥攻撃	裏無道魔滅棍	×	16	500
クイックスウェー	攻撃	武者絶命掌	×	11	300

特殊状態	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		無道影当身	–	13	500
通常コマンド	1	錫杖上段打ち	–	16	300
投げ技	1	無間地獄投げ	–	24	600
	2	無道縛り投げ	–	24	600
	3	昇天殺	–	20	800
連携技	1	地獄門	–	3	100
必殺技	1	まきびし	–	10	300
	2	邪神棍	–	18	600
	3	破滅の炎	–	20	600
	4	野猿狩り	–	16	500
	5	鬼門神	–	32	1000
	6	憑依弾	–	20	600
	7	邪棍舞	–	5	200
	8	秘技雷落とし	–	5	200
超必殺技		いかづち	–	48	3000
潜在能力			–	☆	☆

※Cはキャンセルがかかるか否か



ブルー・マリー
BULE-MARY

攻略／ブラックハウリング

武道の家系に生まれた格闘技界のサラブレッド

キャラ特性

マリーは素早い。特にフロントダッシュとバックステップの能力が高いので、多彩な攻撃の組み立てが可能となる。また連続技やコンビネーションアーツも決めやすい。

しかしキャラクターにややクセがあり、慣れるまでは多少苦労するかもしれない。

彼女のジャンプはなかなかトリッキーで、上昇中は比較的ゆっくりで、他のキャラクターよりも最高点に達するまでに時間がかかるが、着地までの時間は早く、結果として滞空時間はほとんど変わらない。つけ加えて最高点が他のキャラクターよりも高いことが上げられる。空中戦では、この特性を充分に活かした攻撃をしたい。

ただ気になるのは、攻撃力が他のキャラクターよりも若干弱いこと。手数を多く当てなければいけないのはいうまでもない。

このキャラの通常技は全体的にリーチが短い。だが、攻撃判定の強いものが多くかえって使い勝手がいいとえるだろう。

コンビネーションアーツ

①	A・C・C・C(~M.スナッチャー)
②近	C・C・D
③近	C・C・C・→D
④	B・B・D

① 

パンチを３発連打してビンタへ　ビンタは２回ヒット。ここまでで５段

③ 

上段パンチ３発からステップローリングにつなぐ。ABで追い打ちを

④ 

膝蹴り・ローキック・横跳び蹴りのコンビネーション。当たると屈辱的

①がブルーマリーを使ううえで、一番覚えておきたいもの。４割程度相手の体力を奪うことができる。最後の一発をキャンセルして、M・スナッチャーを出すよう感じで入力すればOK。

②はあまり使用頻度がない。相手キャラによっては3発目が当たらない場合があるからだ。だが、わざとスカして、投げるといった連携技も狙える。

③は相手をABラインに飛ばすことができる。この後対オーバースウェー攻撃で追い討ちも可能だ。

④は相手に当らなくても出すことができる。屈辱度が高く、対人対戦での使用がおすすめ（?）。

※コンビネーションアーツは編集部調べによる

必殺技





上空からカカト落としをお見舞いするスピンフォール



相手の腕を取って関節をきめる。痛そうな技だ



バーチカルアローは対空として機能する。出は遅い



見た目はバーチカルアローと同じだがこれは投げ技



素早い下段突進技、ストレートスライサー



この技は投げ技なのに上下段のガードが可能



バラの花が美しい。マリーにふさわしい技だ

スピンフォール

テリー・ボガードのクラックシュートにかなり似ているが、こちらはしゃがみガードはできず、ガードされても反撃を食らう心配はまずない。間合いが離れた時にメインで使うといいだろう。

しかもこの技は、裏回りに当てることもできる。間合いがかなりシビアなので、使いこなせるようになるまでは大変だろうが、これをマスターすれば、ここからコンビネーションアーツにつなぐこともできる。ただ、この技から連続技に組み込むことはかなりつらい。また、下段の飛び道具を飛び越して反撃することも可能だ。

先読みの対空技としても使えなくはないが、あまり信頼できない。

M・スパイダー

斜め上にジャンプしてから斜め下に腕を伸ばし相手をつかまえる技。スピンフォールと対をなすのがこの技で、これが決まると相手をホールドする。

この技はガード不能なので、近距離大パンチやキックなどをキャンセルして出すのが効果的で、起き上がりに重ねておくのもいい。また、連携技が多彩なマリーらしく、連携技を入れたあと、相手がよろめいているうちに出すのがいいだろう。

ただ、相手が地上にいないとこの技を入れることはできないので、スピンフォールとおりまぜて、中間距離からいきなり出すのもいいだろう。

バーチカルアロー

斜め上にジャンプしながら後ろ回し蹴りを出す技。

早めに出せば対空技として使うこともできるが、空振りしたりすると、手痛い反撃を食らうことになる。これを使うなら、クイックスウェー攻撃の方がよい。

ジャンプの軌道からも、連続技に組み込むことは不可能であるといっても過言ではない。

M・スナッチャー

斜め上にジャンプしながら後ろ回し蹴りを出し、足をからめて投げる技。

バーチカルアローと対をなす技で、こちらもやはり早めに出すと対空技として使うことができる。これは主にコンビネーションアーツに組み込んでいくのがいい。（A・C・C・C～M・スナッチャー）

短所はバーチカルアローと同じで、空振りした時のスキが大きいことだ。

ストレートスライサー

足を前に出して突っ込んでいき、下段攻撃をする技。

この技は、スピンフォールやM・スパイダーと併用していくのがよい使い方だろう。

ちなみにガードされると反撃を食らってしまう。アキレスホールドのあとにこの技を出すと、連続で入れることができる。

M・クラブクラッチ

足を前に出して突っ込んでいき、サブミッション（関節技）を決める技。

この技は、ストレートスライサーと似ているが、こちらは立ちガードが可能だ。

自キャラの立つ位置によって、アキレスホールドからの連続技が入るが、ガードされると反撃を食らってしまう。ただし、フェイスロックからは、無条件で入れることができる。

超必殺技 M・タイフーン

ほぼM・スパイダーと同じ。違うところは、相手をつかむとイバラの花を散らしながら首投げを決めるところ。

スピンフォール ↓↘→↗+A	M・スパイダー ↓↘→↗+C
バーチカルアロー →↓↘+B	M・スナッチャー →↓↘+D
ストレートスライサー ←ため→+B	M・クラブクラッチ ←ため→+D
超 M・タイフーン ↙ため↓↘→↗+BD	



ダッシュ小ジャンプからの強キックは少し間合いが遠くても届く

ブルー・マリー
基本戦法

二択、三択とワナをはりめぐらせ関節技をかけまくろう!!

マリーは他のキャラより通常技のリーチが短いので、なるべく接近戦に持ち込みたい。近付くためには、ダッシュ小ジャンプやオーバースウェー、スピンフォールなどが有効だ。

ダッシュ小ジャンプの場合は、強キックを出しながら飛び込んでいくのがいい。これは最も多用していきたい戦法の一つだ。ここから、二択三択に持っていくことや、連続技につなぐといったこともできる。

オーバースウェーの場合は、強キックを出しながら元のラインに戻って、当たれば対オーバースウェーで追い討ちをかけるようにする。ガードされたら、しゃがみの弱パンチ、もしくはしゃがみ弱キックを当てるかガードさせ、しゃがみ弱パンチが届かなくなった場合、しゃがみの強パンチを出してキャンセルし、二択または三択で攻めていくようにする。



しゃがみ強パンチキャンセルでどの技を出すかで３択を仕掛ける



スピンフォールは下段ガードできない

スピンフォールの場合は、スタートの間合いから少し離れた場所から出すようにする。この技は、しゃがみ防御不能なので、キャンセルなどで二択へ持っていくことも可能だ。

基本戦法としては、まず接近してしゃがみ強パンチを当てるなり、ガードさせる。当てたらしゃがみ強パンチをキャンセルして、スピンフォールを出す。スピンフォールは、前述したが、しゃがみガード不可なので、まずここで三択の一つ目ができる。

次に2つ目だが、キャンセルした技をM・スパイダーにするとガード不能の投げ技となる。

3つ目だが、ストレートスライサーにする。しゃがみ強パンチから連続ガードになる上、立ちガードできないのだ。2つ目の技が来ると読んで跳ぼうとした相手に当たる。



M・スパイダーは投げ技扱いなのでガード自体が不可能なのだ



ストレートスライサーは立ちガード不能

ただし、これらはすべてオーバースウェーでよけられてしまう。この時は、対オーバースウェーで攻撃できるように心の準備をしておこう。

なお連続技としては、《しゃがみ弱K↓しゃがみ強P↓M・スパイダー》が使える。これは、相手が防御してても決めることができるが、カタめるのが好きでない人は極力避けたほうがいい。

地上戦では→Dのステップローリングが有効。



ステップローリングで攻めろ



当たれば対オーバースウェーの追い打ちを。



オーバースウェーの場合は強キックを出しながら元のラインに。

対CPU攻略

多彩な投げ技が魅力のブルー・マリー
強力なコンビネーションアーツと
華麗なアクションで
新・格闘ヒロインの座につく日は近い！

1. ジョー・ヒガシ

スタート時より少し近づき「半キャラ分程度」の場所でしゃがみ弱キックかパンチを単発で出すと、ジョー・ヒガシは跳び込んでくる。この時ジョー・ヒガシは登りの時に強パンチかキックをたいがい出しているので、着地に投げるなり、投げからの連携技をいれるなり、コンビネーションアーツを入れるなりすきにしてやろう。

2. ブルー・マリー

しゃがみ弱キックをタイミングよく出していると、ブルー・マリーはよく垂直ジャンプをしたり、飛び込んで来るので、立ち強キックで落として、また繰り返す。

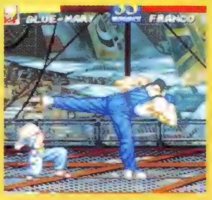


3. ボブ・ウィルソン

このキャラを使っていてあまり怖くないキャラがボブ・ウィルソンだ。適当に跳び込んでさえいれば勝てる。しかし、ただ跳び込みのではなく、裏回りっぽく跳び込むのがベスト。これならボブが対空技を出してきても、こちらの跳び込み強キックが勝つので、ここからコンビネーションアーツなどを入れるようにしていけばいい。

4. フランコ・バッシュ

しゃがみ弱キックを単発で出す。すると、フランコ・バッシュがバックトルネードを出してくるので、出終わるのを見て、立ち強キックを出せばよく食らってくれる。



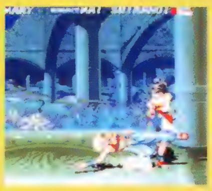
5. 山崎竜二（1回目）

1回目の山崎はあまり強くない。基本的にコンビネーションアーツなどが決まりにくいが、通常投げは比較的決めやすい。このことを利用して投げまくってやろう。



6. 不知火 舞

離れて弱パンチを出すとよく花蝶扇を出してくるので、オーバースウェーを使って舞に近づいていき、ヘッドスロー→アキレスホールドの連携技を入れる。次にM. クラブクラッチで近づき、再びヘッドスローを入れる。



7. アンディ・ボガード

基本的には舞の時と変わらない。ただし、一方のラインだけで近づこうとすると、対オーバースウェー攻撃を食らってしまうので、交互に出していくようにする。また、アンディがジャンプしてきた時、幻影不知火を出してくることがあるので、その点は要注意だ。

他に、近づいてきたときにしゃがみ強パンチキャンセルストレートスライサーを出す方法もある。

8. ホンフゥ

間合いが離れているときは、上りのバックジャンプ弱キックを出し、降り際に強キックを出す。近づかれたときも、焦らずに。



9. 望月双角

しゃがみ弱パンチと弱キックを出して牽制すると、まきびしを撃ってくるか、ダッシュ小ジャンプ強キックを出してくる。前者の場合は素直にガードし、後者の場合は相手の着地を見てから、①のコンビネーションアーツキャンセルM. スナッチャーを出す。野猿狩りを出してきた場合、分身がいなくなるまで双角は硬直しているので、これにも上記のコンビネーションアーツを。



10. テリー・ボガード

オーバースウェーで近づき、アキレスホールドを決め、その後ストレートスライサーを出すと当てることができる。当てたら、テリーの起き上がりにオーバースウェーで近づき、最初に戻って繰り返す。オーバースウェーは手前と奥交互に出す。



11. ギース・ハワード

スタート時くらいの間合いでBBDのコンビネーションアーツを出し、着地したところでアキレスホールドを入れる。

離れたところでストレートスライサーを出し、倒れたところで再びスタート時の間合いまで離れ、同じことを繰り返す。

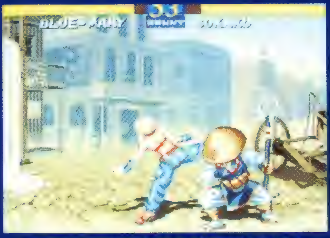


12. 山崎竜二（2回目）

まず大ジャンプで飛び込む。その後で挑発をしてきたら当て身の攻撃をかならず出してくるので、防御してからコンビネーションアーツを決める。挑発をして来なかった場合はそのままもう1回ジャンプ強キックで飛び込む。飛び込むときのタイミングは、ヤマザキが起き上がったあとワンテンポ置いてから狙おう。



舞のダッシュ強キックを止めるにはしゃがみ強キックがよい。早めに出すこと



ステップローリングをメインに接近戦を



対ギース戦は真空投げに十分注意

ブルー・マリー 対人対戦 各キャラ攻略

VS テリー・ボガード



テリーは、４発当たると赤ゲージまでもっていかれるバーンナックルなど高い攻撃力を持つうえに、リーチも長いため、間合いを離して闘うか、逆に間合いを一気につめて戦うかの、どちらかの闘いになる。

間合いを離して闘う場合、ステップローリングやオーバースウェーをメインにするとよい。間合いをつめて闘う場合は、基本戦法通り二択三択に持っていくのがベストだろう。

クラックシュートやバーンナックルはしゃがみ強キックで返すことができるので、なるべく反応できるようにしておきたい。

だが、クラックシュートの方は間合いを間違えると食らってしまうので、よく間合いを見て対処していきたいものだ。

パワーウェイブを出してきた場合は、ダッシュジャンプ強キックで跳び込んでいけばよいが、パワーダンクにだけは、気をつけなければならない。

もし当たればコンビネーションアーツを狙っていきたい。また当たった場合、そこにステップローリングを当てていくのもいいだろう。

VS フランコ・バッシュ



このキャラは、リーチが長く攻撃力が大きい立ち強キックや、しゃがみ強キックをもっている。さらに、対空技としてとても強力なしゃがみ強パンチをもっているので、跳び込みはやめておいたほうがいいだろう。

このことから離れて戦うのはやめておいたほうがいいことが分かる。

自分の目の前でウェービングブローの強を出されたら、裏回りで当てられるので、この点は注意したい。距離が近ければ裏回り、遠ければ普通。

しゃがみ弱パンチからキャンセルさせてくるダブルコングは２発目がしゃがみガード不能なので、必ず立ちガードしよう。

奥ラインや手前ラインでパワーバイシクルをくらったら、まず反撃が可能なので、①のコンビネーションアーツからキャンセルのM.スナッチャーを決めていきたい。

フランコ・バッシュの体力ゲージが赤くなった時は、しゃがみ弱パンチを食らうことはなるべくさけよう。これを食らってしまうと、キャンセルでハルマゲドンバスターを食らってしまう。

VS アンディ・ボガード



斬影拳や飛翔拳がとても強い。斬影拳の場合、しゃがみ系統の技で返すようにしよう。もし反撃が難しいようであれば、素直にガードして反撃は考えないようにした方がいいだろう。

飛翔拳の場合なら、オーバースウェーでかわして、攻撃しながら（強キックがいい）元のラインに戻る。当たれば対オーバースウェーで追い討ちをかけるようにし、それにキャンセルをかけてスピンフォールやM.スパイダーを出すといい。

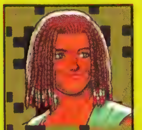
この時、オーバースウェーが相手にバレないようにして奥ライン、手前ラインと使い分けていこう。

また対オーバースウェーが下段攻撃にならないように注意しよう。

相手の跳び込みには、手を出すことはなるべく避けたい。なぜかというと、跳び込みから奥ラインに逃げてすぐに下段攻撃をしてくる、幻影不知火という技を出されてしまうからだ。

もし手を出すなら、レバー下でB+C、対オーバースウェー攻撃の準備をしておこう。こうしておけば、普通に相手が跳び込んできても、奥ラインへ逃げることができる。

VS ボブ・ウィルソン



このキャラは、通常技もかなり強いので、ガードはしっかり固めたい。特にワイルドウルフを出されたら立ちガードしないと食らってしまうので、しっかりキャラの動きを見ていよう。スライドヘッドバットは連続で２発食らうと気絶してしまうので、確実にガードしよう。ダッシュ弱キックはうまくオーバースウェーなどで避けていきたい。しゃがみ強パンチかキックで返すことができる。

ボブの起き上がりには、近くにいないこと。ボブサマーがくるか、しゃがみ強キックがくるか分からないからだ。ちなみにボブサマーは立ちガードでないと食らってしまう。

このキャラクターに跳び込むのはあまりにも危険である。対空技がとても強いからだ。しゃがみ強パンチからローリングタートルを出されると、空中ヒットして手痛い反撃を食らってしまう。単発のバイソンホーンやローリングタートルは、ガードしたあとこちらのステップローリングで反撃することができるので、なるべくガードしていい。

VS ジョー・ヒガシ



このキャラには完全対空があるので、二択三択にもっていくのに、結構つらいところがある。

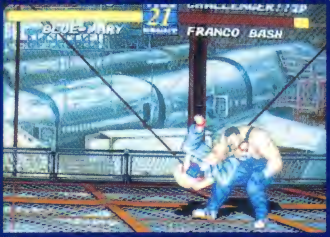
そこで二択三択の強パンチからキャンセルして必殺技を何回か出し、相手が対空技を出してくると読んだら、今度はキャンセルせずに様子を見る。対空技を確認したら、空振りのスキに、M.スナッチャーにつなぐことができるコンビネーションアーツを入れていくようにする。この時、近距離強キックからのステップローリングにつないでいくこともおすすめする。

また何も出してこなかったら、おもむろに近づいて投げるのもいいし、ステップローリングで手前ラインに飛ばして追い討ちをかけ、この追い討ちにキャンセルをかけて、スピンフォールを出してさらなる追い討ちをかけるようにしよう。

ハリケーンアッパーを出してきたら、ダッシュ小ジャンプ強キックで跳び込み、しゃがみ強パンチ、キャンセルストレートスライサーを狙っていく。



飛翔拳はオーバースウェーでかわすとよい。すぐに強キックで攻撃しよう



フランコには基本戦法が通用しやすい



クイックスウェー攻撃には要注意だ



舞は基本技に強いものがあるので、不用意な攻めは禁物。特に注意すべきは、花蝶扇や龍炎舞、ダッシュ強キックだ。まず、花蝶扇の対処方法は、オーバースウェーかダッシュジャンプ強キックがあげられる。龍炎舞はガードすれば、ステップローリングで反撃できるので、見逃さないようにしよう。

また、ダッシュ強キックはしゃがみ強キックで結構かんたんにつぶすことができる。

他に注意すべき点は、こちらの起き上がりにしゃがみガード不能のコンビネーションアーツを重ねてくることがあることだ。この場合はしっかりとガードし、不用意に跳び込むことはやめる。このキャラには、しゃがみ強パンチという強い対空技があるからだ。

安易にオーバースウェーで近寄ることは禁物。なぜなら相手はオーバースウェーに攻撃判定のある陽炎の舞という必殺技を持っているからだ。



このキャラクターは、通常技の立ち弱パンチやしゃがみ強パンチがとても強いのでうかつに跳び込むことはなるべくさけ、できれば離れて闘いたい。

そのためには、ステップローリングの足先を当てていくのがいい戦法といえるだろう。

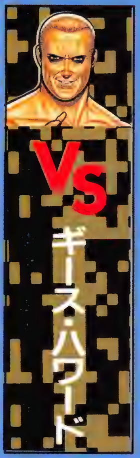
ただ、あまり回数を重ねると制空烈火棍やクイックスウェー、九龍の読みで返されてしまうので、タイミングを変えて相手を惑わそう。

電光石火の地はなるべくガードするようにする。電光石火の天はガードすればステップローリングで反撃することが可能。一応このあとに追い討ちを出しておこう。

ホンフウのクイックスウェーは、とてもリーチが長いので、食らわないように注意しよう。

中間距離から出される突発的な、カデンツァの嵐に注意しよう。

これをガードすればたいていの打撃技を入れることができる。



ギースの攻撃で注意が必要なものは、驚異的な間合いを誇る投げ技だ。特に真空投げの間合い（判定）の強さは驚異的である。

また、こちらの攻撃を受け止めてしまう上・中段当て身投げも怖い。

ステップローリングは中段当て身投げで取られる可能性があるため、乱発はさける。出すタイミングをずらしつつ押していくようにするとよいだろう。

三択攻撃に使うしゃがみ強パンチは、中段当て身で取られる可能性がある。しゃがみ強キックに変えるなどの工夫をしよう。

烈風拳はスピンフォールやM．スパイダーで抜けながら攻撃することができる。ダブル烈風拳の時はこの必殺技を出しても抜けられないときがある。

ギースのレイジングストームはできてしまうと完全無敵になってしまうので、手を出すことはひかえた方がいいだろう。

ギースのジャンプは比較的ゆっくりなので、バーチカルアローで落としていくことをすすめる。



対空技の錫杖上段打ちがとても強いので、跳び込むのはさけたい。なるべくステップローリングを中心にして攻めていこう。まきびし連発で遠距離戦にされるとつらい。うまく近づいて接近戦に持ち込むべし。

双角にはスキの大きい技が結構あるが、出るまでが早いので注意してガードしよう。鬼門陣をくらってしまうので、相手の起き上がりには近くにいないこと。

秘技雷落としのモーションを見たらオーバースウェーで相手に近づき、すぐもとのラインに戻って、コンビネーションアーツや連続技を入れていこう。

この時注意したいのが、相手の裏にまわらないと双角の超必殺技のいかづちを食らってしまうことだ。



同キャラなので同じ戦法をしてくるとみていいだろう。

やはり基本戦法がいちばんよい。二択や三択があるが、その返し技を考えて、それぞれの技に対処していくことが大切である。

離れた間合いなら、ステップローリングを何回か出していくといった方法がいいだろう。

だが、あまり繰り返し出していると、避け攻撃で返されてしまうので気をつけよう。

もし、ステップローリングが当たって相手がこちらの方へくるようなら、対オーバースウェーを当てて、これをキャンセルしてスピンフォールやM．スパイダーを出していくのが効果的。

もう一つ注意したいのがガード不能の技があるということ。ストレートスライサーやM．クラブクラッチはガードしたあと反撃を入れることが可能なのでなるべくガードしよう。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
立ち近距離	弱パンチ	クイックエルボー	○	7	100
	強パンチ	ヘビービンタ	○	8	200
	弱キック	クイックニー	×	10	200
	強キック	アックスフォール	×	9	200
立ち遠距離	弱パンチ	クイックジャブ	×	7	100
	強パンチ	ライトストレート	×	10	300
	弱キック	クイックミドル	×	9	200
	強キック	マリーローリング	×	14	400
屈み	弱パンチ	ローエルボー	×	5	100
	強パンチ	ローストレート	○	7	300
	弱キック	クイックロー	○	7	200
	強キック	ハードロー	○	11	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	ジャンプクイック	−	7	100
	強パンチ	ジャンプライト	−	13	300
	弱キック	クイックスタンプ	−	9	200
	強キック	フライングスピン	−	15	400

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
斜めジャンプ	弱パンチ	ジャンプクイック	−	7	100
	強パンチ	ローリングエルボー	−	14	300
	弱キック	クイックスタンプ	−	9	200
	強キック	マリーミサイル	−	16	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	ジャンプクイック	−	5	100
	強パンチ	ジャンプライト	−	11	300
	弱キック	クイックスタンプ	−	7	200
	強キック	フライングスピン	−	14	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	ジャンプクイック	−	5	100
	強パンチ	ローリングエルボー	−	12	300
	弱キック	クイックスタンプ	−	7	200
	強キック	マリーミサイル	−	16	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	ステッピングエルボー	−	8	100
	強パンチ	ステッピングエルボー	−	14	300
	弱キック	ステッピングロー	−	8	200
	強キック	ステッピングロー	−	14	400

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
奥オーバースウェー	弱パンチ	ステッピングエルボー	−	8	100
	強パンチ	ステッピングエルボー	−	14	300
	弱キック	ステッピングロー	−	8	200
	強キック	ステッピングロー	−	14	400
立ち対オーバー	手前攻撃	マリートルネード	○	14	500
	奥攻撃	バックトルネード	○	14	500
屈み対オーバー	手前攻撃	ラウンドスイーブ	○	14	500
	奥攻撃	バックスイーブ	○	14	500
クイックスウェー	攻撃	スウェーエルボー	○	11	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		スウェーエルボー	×	13	500
通常コマンド	1	ステップローリング	×	18	500
投げ技	1	ヘッドスロー	−	20	600
	2	バックドロップ	−	20	800
連携技	1	アキレスホールド	−	6	100

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
連携技	2	フェイスロック	−	6	100
必殺技	1	スピンフォール	−	23	500
	2	マリーズ・スパイダー	−	28	800
	3	バーチカルアロー	−	11	400
	4	マリーズ・スナッチャー	−	28	1000
	5	ストレートスライサー	−	23	500
	6	マリーズ・クラブクラッチ	−	28	800
超必殺技		マリーズ・タイフーン	−	52	3000
潜在能力			−	☆	☆

※Cはキャンセルがかかるか否か



祖父の意志を継ぎし、不知火流の正当後継者 恋に争いに大活躍!!

不知火 舞
MAI SHIRANUI

攻略／奥女中秀麿

キャラ特性

舞の運動能力について見ると、まっさきに動きが素早いことがあげられるだろう。

通常の歩行スピードはもちろんのこと、ダッシュやバックステップにいたるまで、旧作を通してこの特性は、しっかりと継承されている。

舞でプレーするのであれば、この点を活かした攻撃をしていきたいものである。

ジャンプ攻撃は判定の強いものが多く、空中戦で優位に立てる。

特にジャンプ強キックはリーチ、当たり判定と共に優れて使いやすい。また、この技はキャンセルがかかり、ジャンプ強キックキャンセルムササビの舞というコンビネーションも可能だ。

前作よりは吸い込みにくくなった感じがあるが、空中投げもあるので、有効に使っていくといいだろう。

これは例え失敗しても、下方向に判定の強い攻撃が出て、空中の相手に当てると、地面に叩きつけることができる。

またもうひとつ見逃すことのできない舞の特性として、リーチの長さと判定の大きさがある。

ずば抜けて攻撃判定が大きくリーチの長いものは、遠距離の強パンチや強キックだ。

特に強キックはダッシュから出すと、ダッシュの勢いを活かしつつ、強キックを出すといった使い方ができる。

その他、ジャンプが早いことも忘れてはいけない。

前作ではあれほど長く跳んでいたことを考えると、これは吉報といえるだろう。このことによって、跳び込みに反撃を食らったり、読まれたりすることが少なくなったことはいうまでもない。

弱攻撃では、しゃがみ弱パンチが使いやすい。出るのが早く、連打がきくので接近戦では良く使うことになる技だ。

そして、新たにコマンド技として龍の舞という技が加わった。

この技はヒットした相手を奥のラインに吹き飛ばすという特殊な性能をもっているのだが、いまいちリーチが短く使い勝手が良くない。遊び程度に使ってみるといいかもしれない。



①扇子で右に左になぐりつける　密着から出さないと入りづらいのだ　最後は背面蹴り。相手はふっ飛んでいく

②近距離立ち弱キックの膝蹴りから　しゃがみガードできない膝蹴り　跳び前蹴りでフィニッシュだ

コンビネーションアーツ

①近	C・C・C・D
②	B・→B・→B
③近	C・D

このうち、①は使いやすいうえにダウンもするので、重宝する。③も同様に使っていける。

②の方は屈辱度が高いうえに、2発目以降はしゃがみガード不能になっているので、しゃがみ弱キックかコンビネーションアーツの究極の二択をすることができる。対戦時に狙えるようだったらやってみよう。

※コンビネーションアーツは編集部調べ

必殺技





牽制技として強力な花蝶扇



龍炎舞は地上戦で大活躍する技だ



突進技、必殺忍蜂。スキが大きい



空中から奇襲する技、ムササビの舞



陽炎の舞は出てしまえば強い

花蝶扇

強と弱では威力とスピードと、硬直時間が異なる。

投げる時の動作は変わったが、前作までと技自体に変化はない。ただ、投げる前のスキは小さく、投げた後の硬直時間は短くなったような気がする。よって、遠距離での牽制としてだけでなく、接近戦で出したり、連続技に組み込むことができるようになった。ただ、厳然として硬直時間は存在するので、無造作に出せば反撃を食らうのは確実である。その点は注意したい。

また、対人対戦時に花蝶扇に合わせてオーバースウェーラインに逃れ、即座に攻撃を仕掛けてくるのを防ぐために、フェイントポーズを織りまぜていくとよい。

龍炎舞

この技は前作では上半身が無敵になる、いわゆる『完全対空』の技として知られていたが、今回は無敵時間はなくなってしまった。これによって舞には100%信頼できる対空技がなくなってしまった。だが、無敵対空技としての機能は失ったものの、その他の目的のためならば充分信頼できる。

まずは横方向の強さである。横に長い攻撃判定を持っているので相手の突進を止めることができ、花蝶扇同様に牽制として使っていける。また中途半端な跳び込みをしてくるようであれば、降り際に置くように出すことによって対空技にもなる。きっと対人対戦時には重宝する技になるだろう。

必殺忍蜂

今回も技の強弱の区別はない。しかも前作まではキックボタンで出ていたものが、パンチボタンに変更になってしまった。

中段の飛び道具を抜けることはできなくなったが、地面に体がついていない状態になれば、テリーのパワーウェーブや、しゃがみキックなどの下段攻撃を抜けることができる。ただ、しゃがまれている時に、キャラによっては当たらないで、相手の頭上を通り過ぎていく場合もある。

今回は相手が防御状態の時に複数回数けずることができるようになった。ただし、ヒットした場合は変更なしの1ヒットである。

また、花蝶扇を出した後、追いかけるように出すなどの攻撃が可能になった。

陽炎の舞

技が出た後の硬直時間は長く、さらに技が出る前にポーズをとるので、攻撃判定が出るまで少し時間がかかる。そのため、技の出がかりにツブされてしまう可能性もある。おまけに、技の終わるタイミングをつかまれてしまうと反撃されてしまう。

だが、相手が近い間合いで飛び道具を出そうとしている瞬間にこの技を出せば、その飛び道具を消しつつ攻撃することができ、さらに突進系の技もつぶすことができる。その他、見境なくスウェーラインを使った攻撃をしてくる相手にも有効だ。

ムササビの舞

この技は前作と比べて大きな変更がある。前作では画面端に飛んでいってから、斜め下に落ちていったのだが、今回はジャンプ中ある程度の高さならば、いつでも出せるようになった。このことによって、より使途が広がった。

この技はBCのものとCDのものでは角度やスピード、威力などが若干異なっていて、CDの方が角度が急で、スピードも速い。

主に、ジャンプした降り際に必殺技やしゃがみキックを出されそうな時に、タイミングを外したり、起き上がりに裏回りできるように出したりするのに使う。また、ジャンプ強キックや昇りの弱キックにキャンセルをかけて、この技を入れることができる。しかも、防御されても一方的に反撃を食らうことはない。

ただし、ヒットしても相手はダウンしないので、技を出したあとも素早く次の動作に移るようにしないと、思わぬ反撃を受けてしまうかもしれない。しゃがみ弱キックで固めるか、蹴り逃げなどするといいかもしれない。

超必殺技 超必殺忍蜂

ガードすると最大6発まではずれるようになった。これは背の低い相手に限ったことだが、画面端で相手の起き上がりに出すと、裏回りで当てることができる。そして、前作と同様に今回も連続技に組み込むことができるようになっている。

ただ、相変わらず防御された後のスキは大きい。使う時は慎重に。

また、これは舞に限ったことではないが、今回の『3』では超必殺技のコマンド入力がシビアになったので、出す時は正確に入力するようにしよう。

花蝶扇 ↓↘→+AorC	龍炎舞 ↓↙←+AorC
陽炎の舞 ↓↓+ABC	必殺忍蜂 ←↙↓↘→C
ムササビの舞 空中で↓+BCorCD	
超	超必殺忍蜂 →↙→+CD



超必殺忍蜂は連続技として使おう

不知火 舞

基本戦法

舞は他のキャラクターと比べると攻撃力が低く、勝つためにはやはり手数を必要とする。

スピードが速く、相手に攻め込みやすいキャラなので、手数という点に関してはそれほど苦労しないだろう。

ただし、逆に相手に攻め込まれるとつらい。バリエーション豊かな攻撃をしてくる相手には、特に対空技の面で苦戦を強いられることになりそうだ。

一応、相手が強キックなどの下方向にそれほど強くない技で跳び込んできた場合は、しゃがみ強パンチが対空技になる。地上でヒットするため、キャンセル龍炎舞の連続技が入る。ただし相手が弱キックなどで跳び込んでくると負けてしまう。

他ではジャンプの昇りで出す強キックも対空技として使っていきたい。

舞が自分から攻め込む時に主力となるのは、立ち強キック、しゃがみ弱パンチ、そしてジャンプ上昇中の強キックなどである。

中間距離では、まず花蝶扇や龍炎舞で牽制しつつ、小ジャンプ攻撃やダッシュ強キックで攻める。ダッシュ強キックはとてもリーチが長く、主にこちらを狙っていくとよいだろう。

ジャンプ攻撃は強キックがいい。ヒットしたらしゃがみ強パンチ→龍炎舞の連続技を入れる。

相手にダッシュ強キックやジャンプ強キックをガードされたら、そこからが舞の本領発揮だ。

とりあえず、しゃがみ弱パンチを数発ガードさせておき、そこからさまざまな攻めが展開できる。

まず一つ目は、〝しゃがみ弱キック→龍炎舞〟。これは立ちガードしている相手にヒットさせられる。

2つ目は後述のコンビネーションアーツの②に当たるが、〝B・→B・→B〟。これはしゃがみガードしている相手に有効だ。

3つ目は〝前大ジャンプの昇りの強キック〟。これでしゃがみガードしている相手を蹴り、さらにキャンセルでムササビの舞を出すと、相手はそう簡単には対応できないはずだ。

これらの技を織り込んでどんどん攻めて、相手を固めていくといい。ちなみに3つ目のパターンで、ムササビの舞をガードされても、そこを一方的に反撃されることはないので、再びしゃがみ弱パンチ連打に戻したり、しゃがみ強キック→龍炎舞として攻めを続行することができる。

相手に攻められてしまった時の補足として、龍炎舞がある。この技は出てしまえば、ダメージを受けてしまっても炎が残るため、確実に相討ちにすることができる。相手はダウンするため、攻守を逆転することができるので、ぜひ覚えておこう。

それから対CPU戦において有効な戦法が2つある。

まず一つは昇り弱キック→降り強キック→蹴り逃げというものである。

この戦法は、ボブやフランコ、テリー、山崎などに有効だが、キャラによって昇り弱キックのタイミングが多少異なってくる。

もう一つは、花蝶扇連発のパターンである。

これは、アンディやジョー、マリーなどに有効な手段で、とにかく離れて花蝶扇を連発していればいい。ただ、間合いを画面半分以上離していないと跳び込まれてしまう。

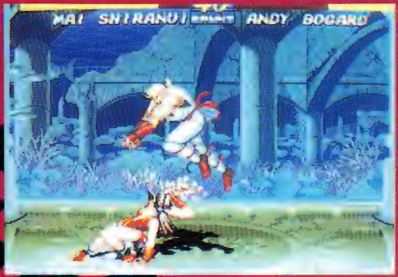
もし、スウェーラインに逃げた場合、届くようであれば立ち対オーバースウェー攻撃から龍炎舞を決める。

自信がない場合にはしゃがみ強キックでもよい。

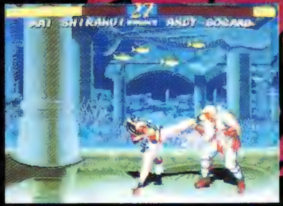
またジャンプで飛び越えてきた時にはしゃがみ強キックを入れよう。

オーバースウェー攻撃は強キックを使うといい。ヒットしたら相手を反対ラインに飛ばせるので、対オーバースウェー攻撃で追い討ちをしよう。ガードされても、スキが小さいので続けて攻め込むことができる。ガードされたらとりあえず、しゃがみ弱パンチをガードさせたあと、前述した接近してのパターンにもっていくことができる。

スピードと手数が勝利の決め手、蝶のように舞い蜂のように刺せ!!



しゃがみ強パンチが対空として強力。使いこなせ


ダッシュして立ち強キックの先を当てて攻める



昇り強キックで相手のしゃがみガードを蹴る

B・→B・→Bのコンビネーションアーツはしゃがみガードできない。この技を織り込んで2択をしかけてやろう







龍炎舞は相打ち狙いで使用してもよい。地上戦で多用しよう

対CPU攻略

ジャンプからの確実な攻略パターンと
長いキックのリーチ・高い機動力を持つ舞。
餓狼ヒロインの座を死守できるか?
不知火流忍術の正当後継者。

3. ボブ・ウィルソン

花蝶扇連発パターンも通用するが、ジャンプ攻撃パターンを使った方が有効。その時は、裏回り気味に出した方がいい。でないとしゃがみ強パンチを食らってしまう。



2. ブルー・マリー

花蝶扇連発でよい。スウェーラインを使ってきたら、戻りぎわに強キックを当てる。注意点はあまり接近したところで出さないようにすること。スピンフォールを食らってしまうことがあるからだ。

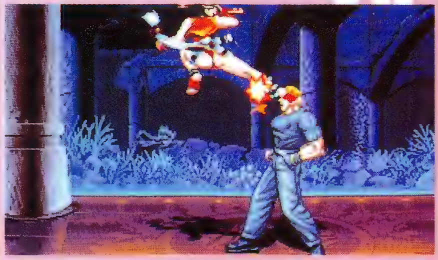
1. ジョー・ヒガシ

舞のCPU攻略の場合、一番初めに闘う相手はジョー・ヒガシと決めて攻略している。
何も考えずに、最後まで花蝶扇をひたすら連発していればよい。



5. 山崎竜二(1回目)

ジャンプ攻撃パターンが決まる！



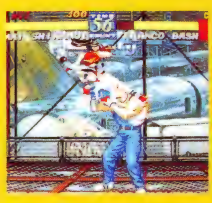
6. 不知火　舞



まず、昇りでジャンプ弱キックを出す。もし相手もジャンプしてきたら、何もしないで降りて、着地したらすぐにコンビネーションアーツを当てる。そうでない時は、降り際にジャンプ強キック→しゃがみ強キックを出す。

4. フランコ・バッシュ

ジャンプ攻撃のヒットアンドアウェーパターンが使える。
ウェービングブローがくる場合があるが、気にしないでとにかくジャンプしていこう。



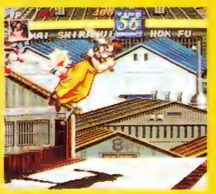
9. 望月双角

双角の場合もジャンプパターンが有効だ。破滅の炎や憑依弾を出してきても、上からつぶすことができる。



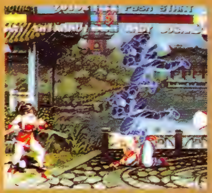
8. ホンフゥ

ラウンド開始直後から画面の端の方へ後ろジャンプをしつつ、昇り弱キックを出す。
反応して跳んできたらタイミングをあわせて強キックを出すだけで、ホンフゥは勝手に当たりにきてくれる。



7. アンディ・ボガード

花蝶扇パターン。ただし、間合いをできるだけ開いて出すこと。ジャンプした時、幻影不知火を出してくることがあるが、間合いを開いていれば戻ってきたところにしゃがみ強攻撃を入れることができる。



11. ギース・ハワード

ジャンプパターンを使う。ギースにはジャンプしたらすぐに弱キックを出す。するとたいてい当て身投げを空振りするので、攻撃を加える。



10. テリー・ボガード

ジャンプパターンなのだが、少し高い位置で出すこと。そして、間合いはスタート時より少し近い位置から。これはこの後のキャラにもいえることである。
テリーのスウェーラインからの攻撃を防御したあとにしゃがみ強キックを出そうとすると、パワーダンクを出してくるので、要注意！

12. 山崎竜二(2回目)

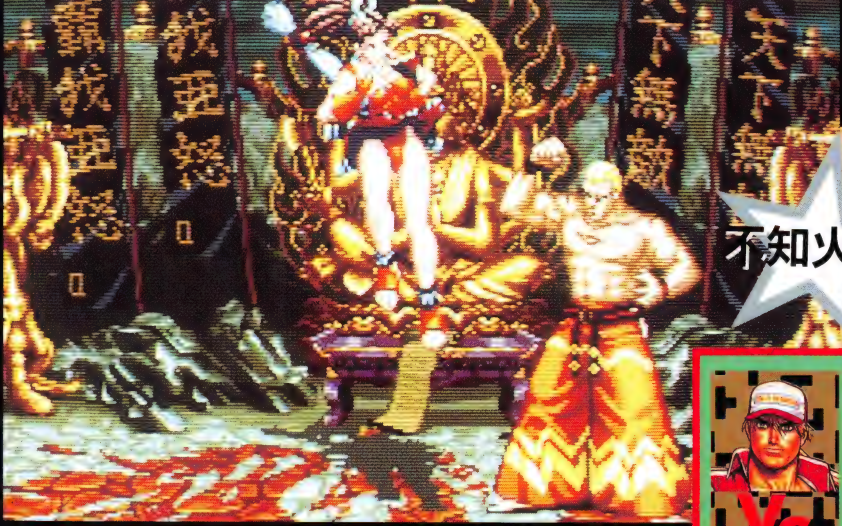
ジャンプパターンを使う。ただし、昇り弱キックは山崎の顔の高さよりも上で出すこと。そうすると技を出させることができる。
山崎が挑発ポーズをしてきたら、強キックを当てた後に防御すること。返し技を必ず出してくる。それを防御したあとでコンビネーションアーツを入れることができる。チャンスをのがすな。





対人対戦 各キャラ攻略

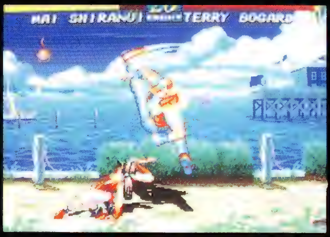
不知火 舞



ジャンプして上段当て身投げを誘い、何も技を出さずに着地。フェイントだ



ハリケーンアッパーはスウェーする



クラックシュートはしゃがみ強パンチで



対人対戦でのテリーの攻めパターンといえばまっ先に思いつくのが必殺技をからめたラッシュだが、舞はこれを比較的返しやすい。

ジャンプ攻撃、バーンナックル、クラックシュートなどといった、テリーがラッシュに持ち込むために使ってくる必殺技のすべてをしゃがみ強パンチ1つで返すことができるからである。

これによりテリーは、スウェーラインから攻めるか、遠くでパワーウェイブを連発するかのいずれかになるだろう。が、どちらにしてもスウェーラインにいったら対オーバースウェー攻撃、パワーウェイブ連発なら小ジャンプからの攻撃で対応していけるので、いくらテリーが主人公とはいえ、舞にすれば非常に楽な相手といえる。

また、キャラによっては効果的な昇り強キックからのムササビの舞は、テリーに限らず無敵技を持つキャラには通用しにくいため、↓+ABのフェイントを使ってタイミングをずらし、相手の無敵技を空振りさせてやるのもいいが、そう何度もひっかかる技でもないので乱用は控えよう。



フランコの持つ技の中で強力なのが遠立ち強キックだ。

とてもリーチが長いうえに威力もずば抜けて大きく、しばしば中間距離で花蝶扇の出がかりをつぶされてしまったり、かなり強引に相討ちに持っていかれたりする。しかし舞は通称〝座高低い3闘士〟のうちの一人なので、しゃがんでいれば当たらない。うまくしゃがんでかわせたら、そのスキにしゃがみ強キックなどを入れよう。

その他の技では必殺技のダブルコングが強い。2発のコンビネーションパンチで、1発目は問題ないのだが、2発目は立ちガードでなければ当たってしまうからだ。技を見てすぐに立ちガードすれば問題ないが、フェイントもあるので注意。

また、花蝶扇を弱のウエービングブローで抜けられてしまうのだが、冷静にしゃがみ強キックを出せばあっさりと返せる。

遠立ち強キックをしゃがんでかわそうとしてばかりいると、攻めが中断されてしまうので、基本戦法にこだわらずに相手の攻撃に応じて対応するような闘いになるだろう。



アンディの攻撃パターンの中で、こちらが注意すべきは何と言っても幻影不知火だ。アンディがジャンプしてきた時は、かなり高い確率でこの技を狙ってくると考えていいだろう。しかもジャンプした瞬間に通常のジャンプ攻撃と見分けることが非常に困難、というよりもほぼ不可能。

この技は一度奥のラインへ移動してからの攻撃なので通常の対空技がかわされてしまい、しかも立ちガード不能のオマケつきだ。

しかし奥ラインからの攻撃である以上、BCの対オーバースウェー攻撃で返すことができる。確実に返すには↓BCのしゃがみ対オーバースウェー攻撃の方がよい。幻影不知火は一度地上に降りてから攻撃するためだ。

つまりアンディが跳んだら↓BCを入力しておくと、通常のジャンプ攻撃にはオーバースウェーが出て、アンディの攻撃をかわせることになる。対空技で無理に落とすよりもはるかにリスクが少ないので、覚えておこう。

あとは斬影拳とそれをからめた奇襲に気をつけつつ、基本戦法に昇り蹴りからのムササビの舞などをまぜて攻めればいいだろう。



ボブの攻めパターンとして、ダッシュ弱キック、小ジャンプ強キック（ダッシュしてのものも含む）などで一気に間合いをつめて、そこからたたみかけるような攻撃でラッシュをかけてくる。気がつくと防戦一方の闘いになってしまうこともしばしば。

舞としては、とにかくラッシュの最初に多用してくる技であるダッシュ弱キックを止めないことには話にならない。止めるなら立ち強キック、立ち弱パンチがいいが、ともに相討ち覚悟のうえで出さなければならない。

しかし、たとえ相討ちになってもラッシュを止めて、ボブのペースを乱すことから入らねば闘いにならないのだ。

先読みで早めの龍炎舞を出して壁をつくっておくのもいいが、出がかりをつぶされた時や空振りした時のリスクが大きいので多用することはおすすめできない。ダッシュを読んでのクイックスウェーやオーバースウェーも万能ではなく、読みが外れると怖い。

とりあえずラッシュに持ち込まれたら、突然のジャンプ攻撃やワイルドウルフなどのしゃがみガード不能の技に注意して、しっかりガードの上下を使い分けることに集中したうえで、間合いが離れるのを待ち、反撃に転じよう。



ハリケーンアッパーが脅威だ。強ハリケーンアッパーの判定自体が非常に大きいうえに、ジョー自体の対空技の判定、威力が優れているためだ。

飛び道具の撃ち合いや、こちらからジャンプで跳び込んでゆくのはあまりにも無謀なので、一度スウェーラインにかわしてから体制を整えて、ダッシュ強キックなどで接近して、再び攻めに転じるようにしよう。

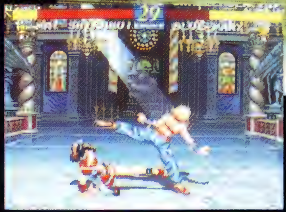
一度近づいてしまえば舞が有利だ。こちらの立ち・しゃがみキックの方がジョーの技よりもリーチで勝っているため、基本戦法で攻めれば充分押していける。間合いが離れたら再びダッシュ強キックで近づこう。

地上戦でのカウンターを狙ったタイガーキックが怖そうに思えるが、密着状態以外では一発目しかヒットせず、ダウンもしないので、必要以上に恐れることはない。突進系の必殺技、スラッシュキックと黄金のカカトも、ガードさえしてしまえばこっちのものだ。技のスキに連続技やコンビネーションアーツで手痛いしっぺ返しを食らわせて、寂しい気分にさせてあげよう。

しょせん人気も実力もこちらが上なのだ。いい過ぎか？



花蝶扇は小ジャンプで跳び込んでいこう。先読みしていればなおさら良い



しゃがみ強キックで返す



舞は座高が低いのだ

VS ホンフゥ



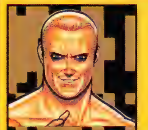
ホンフゥが中間距離でよく牽制に使う立ち弱パンチのヌンチャクも、先に述べたように座高の低い舞はしゃがんでいるだけで当たらない。これだけで、すでに相手の攻撃を1つ無効にしたも同然だ。

中間または近い間合いでは舞に分がある。通常技のリーチで勝っているため、しゃがみ強キックやダッシュ強キックで押していけるはずだ。ただし先読みやバクチの制空烈火棍が怖い。

しかし、本当に怖いのは相手がしゃがんでいたり、相手が起き上がる時などに花蝶扇を撃ってしまった時だ。確実に電光石火の地で花蝶扇の下をくぐられて返されてしまう。

さらに、電光石火の地がたまっていなかったとしてもリーチの長いクイックスウェー攻撃でかわされ、間合いが近いと当たってしまう時もある。ただ、花蝶扇を使わずとも接近してしまえばかなり有利なので、特に問題はない。こちらから跳び込むのは対空で落とされるのでやめよう。

VS ギース・ハワード



離れたところから烈風拳やダブル烈風拳を撃ちまくって、こちらが反撃しようとすると当て身投げをするギースの基本戦法が、分かっていても強力で、何も考えずにダッシュ強キックなどを出すとあっさり取られて投げられてしまう。

しゃがみ強キックなど、当て身投げされない技もあるので、近づいた時に使っていきたいところだが、ギースのしゃがみ強キックなどは、舞の技よりリーチが長いので逆に食らいやすく、そのまま邪影拳などでラッシュに持ち込まれたり、疾風拳で逃げられて再び烈風拳を連発されたりするので、先手を取っても安心はできない。

となると、ギースの当て身投げを読んでジャンプ中に技を出さずに、当て身投げのスキを攻めたり、対空技を読んでムササビの舞でタイミングをずらしたり、といった読み合いに近い闘い方が中心となりそうだが、1発1発の攻撃力で負けているので、その分手数で上回るようにしたい。

ハッキリ言って、相手の動きに合わせて闘っていては有利に進めるのは難しい。自分の長所をフルに使って闘うパターン。ギースの場合、一発一発の破壊力がそれなりに高い。舞ならばスピードを生かした一撃離脱戦法や弱攻撃をからめた連続技で、ダメージを蓄積させるしかない。

VS 望月双角



双角のメイン攻撃である飛び道具のまきびしが強い。

出た直後の弾道の高い時しか花蝶扇で打ち消すことができず、その後は花蝶扇の下をくぐってくるのだ。スキも格段に小さく、こちらから跳び込もうにも錫杖上段打ちでほぼ確実に落とされてしまう。

とりあえず小ジャンプで回避しておいてダッシュやオーバースウェー攻撃で近づきたいところだが、オーバースウェー攻撃をめり込むようにガードされてしまうと鬼門陣で投げられたり、ダッシュを立ち強パンチで止められたりしてしまうことも多い。ただし相手の立ち強パンチのスキは大きく、うまく技を誘って空振りさせ、小ジャンプなどで攻めに転じよう。

また、弱の龍炎舞をガードされると双角の憑依弾で返されてしまう。その他にも双角は返し技で対応する闘いが強いので、先にペースをつかんでしまおう。

VS ブルー・マリー



マリーは中距離で、→+Dのステップローリングを主体に攻めてくることが多いのだが、実はこの技が強く舞のダッシュ強キックがほとんど負けてしまう。ただし、大キックにこだわらずに、しゃがみ強パンチ、しゃがみ強キックなどを使えばタイミング次第で返すことができる。できればしゃがみ強キックの方が、相手が転ぶので望ましい。

うまくマリーを転ばせることに成功したら、起き上がりを攻めるようにしたい。

逆に、マリーにステップローリングで近づかれて主導権を握られた時は気をつけたい。マリーは何らかの技をキャンセルし、必殺技による三択攻撃を狙うことが多いからだ。

大抵はストレートスライサー、M.スパイダー、スピンフォールの三択だが、それぞれ対処の方法が違う。すべてを確実に返したり、読みで反撃するのは非常に難しい。しゃがんだままABかBCを押してオーバースウェーで逃げてしまおう。そのあとすぐに追いかけて近い間合いでプレッシャーをかけ、遠い間合いでは花蝶扇などで相手をじらせば、舞のペースで闘えるだろう。

VS 不知火舞



同キャラ戦なので、どの技が強いか弱いかよりも、互いに同じような攻撃を出し合うという状態から抜け出して、ペースをつかむことを考えたい。

中間距離での主力技、ダッシュ強キックを相手が出してきた場合はしゃがみ強キックかしゃがみ強パンチで返すことができるし、花蝶扇に対しては小ジャンプで跳び込める。

しかし、この返し方はそのまま自分が相手を攻撃した時に相手が出してくる返し技に当てはまるので、なるべく返しづらい技で攻めたい。ムササビの舞をからめれば相手はつらいが、それはこっちがやられた時も同じこと。

近い距離なら攻める側が圧倒的に有利。基本戦法でガード方向を迷わせつつ、ガンガン押してプレッシャーをかけてやろう。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
立ち近距離	弱パンチ	裏拳	○	7	100
	強パンチ	柄突き	○	8	300
	弱キック	膝蹴り	○	9	200
	強キック	回転逆蹴り	×	9	200
立ち遠距離	弱パンチ	地獄突き	×	7	100
	強パンチ	裏扇打	×	8	200
	弱キック	舞キック	×	9	200
	強キック	背面蹴り	×	16	400
屈み	弱パンチ	扇子突き	○	6	100
	強パンチ	背面肘打ち	○	12	300
	弱キック	摺り蹴り	○	7	200
	強キック	反り蹴り	○	11	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	翔扇打	×	7	100
	強パンチ	風車拳	○	14	300
	弱キック	翔脚	×	9	200
	強キック	飛蝶脚	○	16	400
斜めジャンプ	弱パンチ	翔扇打	×	7	100
	強パンチ	風車拳	○	14	300
	弱キック	翔脚	×	9	200
	強キック	ハヤブサ蹴り	○	16	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	翔扇打		7	100
	強パンチ	風車拳		12	300
	弱キック	翔脚		9	200
	強キック	飛蝶脚		14	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	翔扇打		7	100
	強パンチ	風車拳		12	300
	弱キック	翔脚		9	200
	強キック	ハヤブサ蹴り		14	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	忍突き	−	8	100
	強パンチ	忍突き	−	14	300
	弱キック	浴びせ蹴り	−	10	200
	強キック	浴びせ蹴り	−	16	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	忍打ち	−	8	100
	強パンチ	忍打ち	−	14	300
	弱キック	浴びせ蹴り	−	10	200
	強キック	浴びせ蹴り	−	16	400
立ち対オーバー	手前攻撃	扇子斬り	○	15	500
	奥攻撃	竜巻蹴り	○	15	500
屈み対オーバー	手前攻撃	水面蹴り	○	15	500
	奥攻撃	逆水面蹴り	○	15	500
クイックスウェー	攻撃	横扇打	○	11	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		回転打ち	×	13	500
通常コマンド	1	龍の舞	×	20	500
投げ技	1	風車崩し改	−	24	600
	2	夢桜改	−	24	800
必殺技	1	花蝶扇(弱)	−	11	400
	2	花蝶扇(強)	−	14	600
	3	龍炎舞(弱)	−	8/16	200/400
	4	龍炎舞(強)	−	10/20	200/600
	5	陽炎の舞	−	24	700
	6	必殺忍蜂	−	21	700
	7	ムササビの舞(弱)	−	12	300
	8	ムササビの舞(強)	−	14	400
超必殺技		超必殺忍蜂	−	14/34	1000/2000
潜在能力			−	☆	☆

キャラ特性

ホンフゥの特性として最初に触れておきたい点は、何といってもヌンチャクという武器がもたらしてくれるリーチの長さである。

武器を使って闘うということは、相手との間合いをあまりつめることなく、遠くの相手を攻撃できるということだ。このヌンチャクがもたらす利点を最大に活かして闘うことがホンフゥで強くなるための最大のポイントだ。

ヌンチャクを使う攻撃としては、遠距離の立ち強パンチ、立ち弱パンチ、しゃがみ強パンチ、ジャンプ強パンチ、クイックスウェー攻撃、そして制空烈火棍、電光石火の天があげられる。これらはいずれも強力で、利用価値の高い技ばかりだ。地上では主に中距離で立ち弱パンチをペチペチと出して相手を牽制しつつ押していき、相手が技を空振りしたりしてスキを見せたら、立ち強パンチを叩き込む戦法がメインとなるだろう。相手がたまらず跳び込んできたら、対空技の制空烈火棍やしゃがみ強パンチの出番。また、電光石火の天も奇襲としてたまに使えば強力だ。



ホンフゥ
HON FU

攻略／DSP-たろりん

香港からやってきた破天荒刑事。謎の男を追いサウスタウンへ…

逆に足技はあまり強くない。とくに地上でのキック技はどれもリーチが短く、あまり利用価値がない。あえてキックを使って闘いたいなら、しゃがみ強キックとダッシュ強キックの2つが比較的使えそうな技だ。ジャンプ攻撃を仕かけるのなら、ジャンプ強キックが大活躍するのだが…。

リーチが長くて素早い技を持ち、攻撃力も高く優れた能力を持つホンフゥだが、一つ弱点がある。飛び道具を持っていないのだ。そのため、飛び道具を持った相手に対して、かなり苦戦を強いられることになってしまうことがある。

うまく素早い動きと、長いリーチを活かして相手に飛び道具を撃たせないように闘っていくのが理想的な戦法となるはずだ。

ホンフゥは強力な戦法とテクニカルな戦法の二面性を持つキャラクターだ。いやらしく攻めて確実に勝利をモノにするか、難しい技を狙って玉砕するかは、すべてプレイヤー次第なのだ。

①近 C・C・D

②近 C・C・C・C・D



① まずはワンツーパンチを叩き込むのだ　ホンフゥの拳はかなり力がこもっている　ラストはハイキックだが反撃をうける



② ①のワンツーパンチを2回繰り返す　密着状態からでないと入らない　ハイキックでフィニッシュだ

コンビネーションアーツ

①は段数は少ないものの、少しくらい間合いが離れていても高い確率で3発目までヒットする。

②は5段攻撃で威力も高いが、密着状態からでないとほとんど入らないので、使う機会は限られているうえ、ラストのキックまですべて入らないと、相手がダウンしてくれないのが痛い。

※コンビネーションアーツは編集部調べ



必殺技

九龍の読み



強の九龍の読みは乱舞

ガードポーズ状態からしか繰り出すことができない特殊な必殺技で、避け攻撃のキックバージョンといえるだろう。

技の効果も少々変わっていて、相手にヒットすると、弱で出した場合は、相手の出す通常技乱舞をホンフゥがすべて見切ってかわす、という特殊な演出が起こる（この見切りが「九龍の読み」なのだろう）。そして相手の技をかわしきったホンフゥが、相手に強烈なキックを叩き込んで技が完了する。

タイプとしては「ヒットすると発動する特殊投げ」ということができる。また、強で出すと、逆に相手に対してホンフゥが乱舞を決める。

性能的に近距離における相手の打撃技に対しては、絶大な強さを発揮するのだが、いかんせん技のリーチが短い。せっかく繰り出してもまったく当たらなかった、ということが多いのがとても残念。相手の突進技を止める時に使用すると非常に効果があるのだが、小技で固められているときに出しても最初の蹴り自体が止められてしまうため有効ではない。

とはいえ使い方を限定すれば強力な返し方として使っていくことができる。

場合によっては対空技にもなるが、空中の相手にヒットさせても相手に少量のダメージを与えるだけで、かんじんの技の効果は発動しない。これは残念。

制空烈火棍



制空烈火棍は強力な対空技になるのだ

足元からヌンチャクを振り上げていき（このときヌンチャクは炎に包まれている）、それと同時に上昇していく技。見た目の通り、非常に強力な対空兵器となる。

出がかりに無敵時間があるため、起き上がり時に出したり、ガードの硬直が解けた瞬間に出したりといった使い方も重要。

キャンセルで連続技として使っていく用途もある。技の出るスピードや威力を考えると、ホンフゥは連続技としてつなぐ必殺技はこれしかないだろう。

横への判定がとても強く、当てやすいため、地上の相手に対しては弱なら2ヒット、強なら最大3ヒットするのだが、弱・強ともに最後の一発がヒットしないと相手のダウンを奪えない。地上でのカウンター技として使う時には注意が必要になる。

電光石火の天



上空から奇襲。ガードされるとマズい

ジャンプしながら大きく前方に宙返りしつつその遠心力でヌンチャクを振り降ろす技。

空中に浮いている間は下段のやられ判定がなくなっているので、相手のしゃがみキックや飛び道具を抜けつつ攻撃できる。

しかし、キャンセルで出しても連続技にならない（そればかりか、この技自体1ヒット目と2ヒット目がつながっていない）ので、奇襲技でしかない。しかし、出てしまえば判定自体はそこそこ強い技なのでそう毎回返されることはないだろう。

また、相手との間合いをつめる時にも、場合によっては使える技なのだが、ガードされると技の硬直に反撃を受けることもあり、あまり多用はできないだろう。

電光石火の地



素早い下段攻撃。いきなり出すと効果大

この技を出すと、ホンフゥは身をかがめ、相手に向かって前転体当たりを仕かける。もう1度ボタンを押すことで、ブレーキをかけて頭突きを出す。この頭突きを出すとヒット数が増える（通称うで立てふせ）。

多段ヒットする技なのだが、キャンセルをかけてつながるのは弱のみ。強はつながらない。しかし弱だとヒット数が少なく、当然ダメージも小さい。連続技として使うにはイマイチ頼りにならない技だ。

結局この技の使い道としては、中段の飛び道具を抜けることができるので、そちらの用途をメインに使うといい。その場合、強のほうが移動距離も圧倒的に長いため強で出そう。ただし出るまでに時間がかかるので、少々先読み気味に使うべし。

超必殺技 カデンツァの嵐

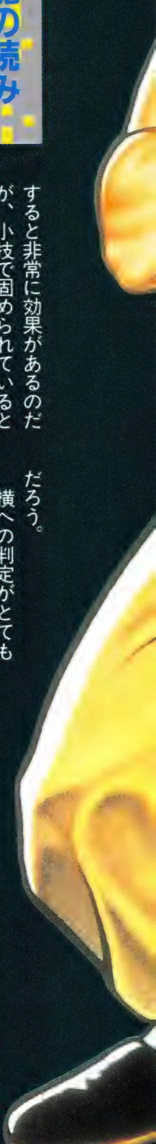


相手に急接近して打撃の嵐。ダメージも大きいのだ

コマンド、見た目、性質、使い道など、「餓狼伝説スペシャル」時のキムの超必殺技、鳳凰脚に激似である。

技の種類としては突進系で、スピード自体は相当速く、判定が弱いといった感じだ。しかもガードされてしまうとスキが大きく、ほぼ反撃を受けてしまう。

しかし、通常技にキャンセルをかけて出せば、連続技になる。



九龍の読み 受け状態～→＋BorD		制空烈火棍 →↓↘＋AorC
電光石火の天 ↓↙←↖＋BorD		電光石火の地 ↙ため→＋BorD
超	カデンツァの嵐 ↓↙←↙→＋BD	

ホンフゥ

基本戦法

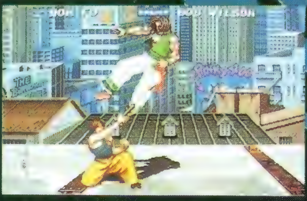
リーチの長いヌンチャク攻撃で、相手の動きを封じこめてしまえ!!



強力なカウンター技で頼りになる



リーチの長い立ち弱パンチをメインに使う



手なのに非常に強い対空技だ

ホンフゥは、近～中距離戦を得意とする。立ち弱パンチやダッシュ強キック、しゃがみ強キック、そしてクイックスウェー攻撃が地上戦のメインの武器で、これらがギリギリ当たるくらいの間合いをキープしていくのが基本となる。

そこから長いリーチを活かして、ペチペチと立ち弱パンチで押していき、相手が抜け出そうとして無理にしゃがみ強キックなどを出してきたら（こちらの立ち弱パンチの先端を当てていれば、相手のしゃがみ強キックに当たらない間合いになってることが多い）空振りさせて、そのスキに立ち強パンチなどを叩き込む。

これを嫌った相手はスウェーラインに逃げるか、いったん後ろに下がることが多い。スウェーラインに逃げた相手には対オーバースウェー攻撃を当てていきたいのだが、対オーバースウェー攻撃はリーチが短く、この状態の間合いでは当てられないことが多い。へたに手を出すとまずいが、相手がスウェーラインから攻撃をしてきた時には、少し引きつけてから対オーバースウェー攻撃を出せばこの距離からでもかなりの確率で返すことができる。逆に早く出しすぎると空振りしてしまう。

また、ホンフゥは非常に強い対空兵器を持っており、地上戦を嫌って相手がジャンプしてきたならばそれこそこちらの思うツボだ。対空用の技としては、しゃがみ強パンチ、クイックスウェー攻撃、そして制空烈火棍があげられる。しゃがみ強パンチはとても手軽なうえに非常に強く、この技がつぶされることはまずないだろう。制空烈火棍を使ってもダメージにそれほど差があるわけでもないので、この技で充分と言える。クイックスウェーも相手のジャンプに素早く反応して出すのは難しいため必要ないだろう。一応、九龍の読みも対空として機能するのだが、ガード状態からでないと出せないうえに、ダメージもたいしたことはない。しかも例の演出は見ることができないのだ。

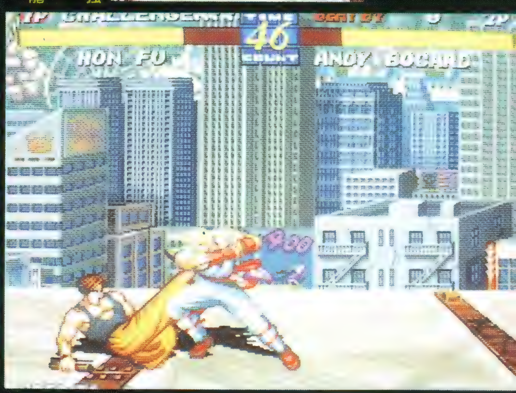
ホンフゥはジャンプ攻撃もなかなか強く、地上でのラッシュの合間に突然小ジャンプからの攻撃を織りまぜていってもなかなか有効。ジャンプ攻撃は主に強キックを使っていくといいだろう。そこからは、もし相手が食らったならしゃがみ弱パンチ→制空烈火棍の連続技、ガードされたならばしゃがみ弱パンチ連打→立ち弱パンチ連打で間合いを離し、再び中距離戦に持ち込んでいくといい。

九龍の読みをうまく使いこなせるようになると、防御性能が大幅にアップする。ただし、地上戦での間合いの取り合いのときなどに出しても効果がない。リーチが短いためにこのような時に出してもまずヒットしないからだ。効果的に使用するなら、相手のラッシュ、とくに突進してくるタイプの技を返す時に使うといい。具体例として、テリーのパワーウェイブ→クラックシュート（バーンナックル）や、アンディの飛翔拳→斬影拳などに対して、飛び道具をガードして硬直が解ける瞬間に九龍の読みを出しておくと、次に出してくる突進技をまんまと返すことができるのだ。リーチが短いと言うことを忘れないようにして、使いどころを考えていけば、実は重宝する技なのだ。

クイックスウェー攻撃についても述べておこう。冒頭で少々触れたが、この技はホンフゥが得意とする地上での中距離戦においてとても強力な技なのだ。他のキャラのクイックスウェー攻撃はリーチが短く、地上戦では扱いづらいものが多いのだが、ホンフゥは何とヌンチャクを使用して攻撃するため、驚異的なリーチを持っているのだ。「上半身が無敵になっているので相手の上・中段攻撃をかわしつつ攻撃が可能」というクイックスウェー攻撃の利点を、ホンフゥは充分活かすことができるのである。中距離戦の中にうまく投入していこう。



強力なジャンプ強Kで跳び込め



斬影拳も返す九龍の読み



とてもリーチの長いクイックスウェーは攻守兼用だ

対CPU攻略

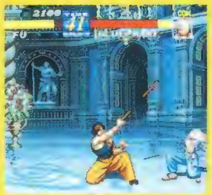
長いリーチのオーバースウェー攻撃と無敵の制空烈火棍を持つホンフゥ。九龍の読みを使いこなせばギャラリー受けする事間違いナシ！

1. ジョー・ヒガシ

対CPU戦の基本戦法に、ジャンプパターンというものがある。遠めの間合いから大ジャンプして飛び込み、昇り弱キック→強キックと出すと、CPUは昇りの技に反応して対空技を出して空振りするため強キックがヒットするというものだ。

ジョーに対しては、これの繰り返しで勝てる。また、制空烈火棍連発でも勝つことはできる。

2. ブルー・マリー



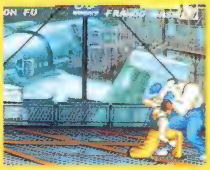
画面端に追い込んだら、近くでしゃがみ強パンチを連打するだけでハメることができる。画面端へは、立ち弱パンチで追い込むか、ジャンプパターンでいい。

3. ボブ・ウイルソン



このキャラもジャンプパターンでいい。また、立ち弱パンチや立ち強パンチで押していくのも良い。近づかれたら、小技を連発してかためてくるのでガードをしっかりと。

4. フランコ・バッシュ



ジャンプパターンが無難だろう。また、一度フランコをダウンさせたならば、起き上がりに制空烈火棍を重ねることでハメることが可能。

5. 対山崎竜二(1回目)

一人目の山崎はあまり手を出してこないため、難敵ではないだろう。

強の電光石火の地を出すと、なぜか山崎は食らっいまくってくれるため、これだけで楽々パーフェクトが取れる。

また、ジャンプパターンも有効だが、間合いが重要。できれば、遠い間合いがパターンに持ち込みやすい。

6. 不知火 舞



立ち弱パンチを当たらないように出すと、舞は花蝶扇を出してくるので、そこに跳び込んでいこう。

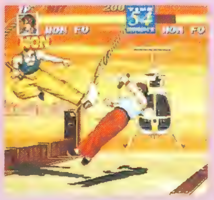
奥のラインに逃げたら対オーバースウェーだ。

7. アンディ・ボガード



ガードを固めて待ち、アンディが近づいてきたらしゃがみ強キック。大抵ガードするのだが、まれに浴びせ蹴りを出してくることがあり、ここにしゃがみ強キックがヒットする。ジャンプパターンは止めておこう。

8. ホンフゥ



まず画面端に下がり、後ろ大ジャンプして弱キックを連打。すると、ホンフゥは反応して何か技を出すのだが、ほとんどをつぶすことができる。

9. 望月双角

ジャンプパターンが有効。双角は憑依弾や破滅の炎を対空にしようとしてくるが、まず上からつぶすことができる。

ジャンプ攻撃をヒットさせたあとは、すぐにバックステップで逃げる。そうしないと必殺技の投げを食らうことがある。

危険がともなうが、ジャンプ攻撃の打点を低くして、連続技に持ち込んでもいい。うまくいけば「S」ランクだ。

10. テリー・ボガード

ジャンプ攻撃でバックステップを誘い、画面端でしゃがみ強パンチを連発すると、テリーをハメることができる。



11. ギース・ハワード

彼もジャンプパターンに弱い。当て身投げを空振りしてくれるのだ。但しかなり遠めの間合いから跳び込むようにすること。そうしないとしゃがみアッパーを対空に使ってくるため、攻撃を当てるどころかこれを食らってしまうのだ。

ギースが烈風拳を出してきた時も跳び込むことができる。確実に反応できれば有効だ。

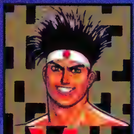


12. 対山崎竜二(2回目)

彼にも跳び込みパターンが使える。スタート時の間合いより少し離れたところから跳び込み、弱キックを少し遅めに出す。こうすると次の強キックを返されにくい。

山崎の挑発に打撃技を入れると、当て身のような技を使ってくる。これを利用し、技を当て反撃を誘いガード、そこに反撃というパターンもある。

ホンフゥ 対人対戦 各キャラ攻略



VS ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーが最大の脅威。クイックスウェーで避けることもできないし、電光石火の天で上を飛び越しつつ攻撃することも難しい（不可能ではない）。大で出されると小ジャンプで飛び越すことも難しく、ハリケーンアッパーを避けつつ攻撃するのはほぼ不可能といえる。一応、距離が近ければ、オーバースウェーで逃げてすぐに攻撃を出して戻ってれば、まだ硬直中のヒガシにヒットさせることもできるのだが。要するに、ハリケーンアッパーを撃たせないようにすることが必要だ。

これにはやはり中距離戦に持ち込むことが一番効果的で、こちらの主力武器である立ち弱パンチで、ハリケーンアッパーの出かかりをつぶしていくのがいい。

地上での通常技での攻防になればこちらが有利になる。しかしヒガシのキック攻撃もなかなかのリーチを持っているので侮らないこと。



VS フランコ・バッシュ

とにかく攻撃力が非常に高い。１発のダメージがこちらとは段違いなので、相手よりも手数を多くしなければならない。主導権を握っていても、１つのミスで負けてしまうこともある。何もフランコだけに限ったことではないのだが。

フランコの通常技で最も注意が必要なのは、とてもリーチの長い立ち強キックとしゃがみ強キックだろう。こちらのヌンチャク攻撃を止められてしまうことが多いのだ。

ただし空振りさえさせれば比較的スキが大きいので、攻めるならばそこにつけ込んでいくことになるだろう。具体的にはダッシュ強キックや、立ち強パンチを決めるとよい。

また、フランコの立ち強キックは、ホンフゥの座高が低い関係上、しゃがんでいれば当たらないので、立ち強キックの間合いではしゃがんで相手のキックを誘い、空振りしたらその硬直に好きな技をお見舞いしてやろう。電光石火の地がしゃがみガード方向のタメなので出せれば出したい。



VS ボブ・ウイルソン

かなりの強敵だ。ホンフゥと似たようなキャラであり、地上戦で小技で相手を押さえ込んでいくタイプなのだが、技の使いやすさ・強さなど、さまざまな点で圧倒的にボブが有利なのだ。

主にダッシュ弱キックなどで近付いてきて、そこからまず弱技を連打、という攻めがボブの常套手段だ。もしこちらが弱技を食らったらバイソンホーンにつないで連続技にしてくるため、何とかラッシュを止めてしまうしかないだろう。

狙い目はやはりラッシュに持ち込む最初の技のダッシュ弱キックで、これに制空烈火棍でカウンターを狙う。大体間合いが少し離れて技がつながらなくなったときに近づきつつ出してくる技なので、出してくるタイミングは読みやすいはず。一度ダッシュ弱キックをガードさせられてしまったら、彼の攻めが一段落するまで手を出さないこと。

一度間合いが離れたときに、制空烈火棍を出すのが読まれてしまうようならば、立ち弱パンチを連打するのもいい。これならば彼のダッシュキックを止めることも可能だし、スキも小さい。とにかくラッシュを止めないことには話にならないので、距離が離れたら牽制しておくべきだ。



VS テリー・ボガード

テリーの持ち味といえば、パワーウェイブやクラックシュートを使ったラッシュ攻撃。

そんな彼の猛ラッシュも、ホンフゥにはあまり効果がない。クラックシュートを九龍の読みで返すことができるためだ（避け攻撃やしゃがみ強キックでも返せるのだが、九龍の読みのほうが確実だし、何といってもカッコいい！）。

テリーとしては、なんとか地上戦で活路を見いだすか、オーバースウェーから攻めたいところだろう。しかしどちらもこちらが冷静に対処していけば問題ないはず。遠くでパワーウェイブを連発されると少しつらいが、これにも対処法はある。もう分かっているだろうが、電光石火の天は、パワーウェイブを跳び越えつつ攻撃することが可能なのだ。テリーの十八番、しゃがみ強キックからのパワーウェイブを使われても、距離が近すぎない限り、電光石火の天で一方的にダメージを与えられる。

うっかりテリーのしゃがみ弱パンチを食らってしまうと、そこから猛ラッシュをかけられて一気に気絶してしまうのだが、確実にに対処していければそれ程怖くない相手だ。



VS アンディ・ボガード

アンディの攻撃で気をつけたいのは、やはり斬影拳と幻影不知火の２つであろう。

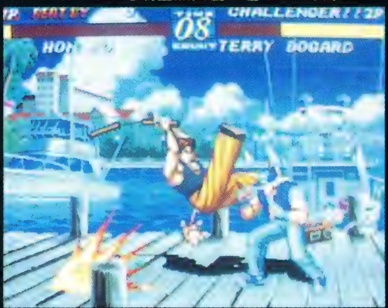
ところが、アンディの得意な攻めの一つ、飛翔拳→斬影拳は、テリーのクラックシュート同様に九龍の読みで返すことができる。また、もう一つアンディがよく使うコンビネーションのしゃがみ強キック→飛翔拳も、しゃがみ強キックをガードしたらすぐにクイックスウェー攻撃をすると飛翔拳をすり抜けつつ攻撃を当てられる。たまにしゃがみ強キック→斬影拳を使われることもあるが、これもクイックスウェーで返せる（連続ガードになった時は、クイックスウェー動作はできないが斬影拳で体力を少々けずられるだけ）。これらの返し技のおかげで、ホンフゥは飛翔拳・斬影拳を使った攻撃をほぼ封じることができる。

幻影不知火には注意が必要。通常のジャンプと見分けがつかないうえに、奥ラインからの攻撃のため対空技は無力化されてしまう。対処法の一つとして、アンディがジャンプしたのを見たら引きつけてBCを押す、というものがある。こうすると、幻影不知火に対しては対オーバースウェー攻撃が出て、通常のジャンプ攻撃だったらオーバースウェー動作でよけることになる。

立ち弱Pで牽制、ハリケーンを封じる



パワーウェイブを制空烈火棍で避けつつ攻撃



ボブのラッシュはとても強烈。そのキッカケであるダッシュ弱キックを止めろ。

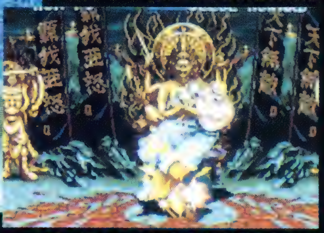




花蝶扇はクイックスウェーで反撃できる



クイックスウェーに電光石火の地



電光石火の地は当て身投げされない



双角にはまきびしという高性能な飛び道具がある。そのため、遠くの間合いで連発されたらなかなか近づかせてもらえないだろう。また、立ち強パンチという、とてもリーチの長い技も持っており、地上での戦いではかなり苦戦を強いられることになる。

対空技も錫杖上段打ちがあり、跳び込みもつらい。電光石火の天でまきびしを跳び越えて攻撃してプレッシャーを与えていくしかないだろう。ただし、電光石火の天は、まきびしを引きつけてから出さないとまきびしを跳び越えられないため、ガードさせることしかできない。遠くから出して、先端をガードさせるようにすれば反撃はされにくい。

唯一の救いは、相手の技の攻撃力が低いこと。少ない攻撃チャンスを逃さないようにしよう。

具体的には、クイックスウェー攻撃を多用していくことになる。とりあえずこの技でまきびし以外の技には対応できる。



マリーはレバー前＋キック（ステップローリング）と、こちらに向かって来る必殺技をメインに使ってくることが多い。これらの技を返すには、やはり制空烈火棍が最も有効だろう。何といっても出がかりの無敵時間が魅力的だ。

技にしろジャンプにしろ相手の動きがかなり速いため、大振りの技を出すのは怖い。空振りしたときに、そのスキを確実に突かれてしまうためだ。遠距離時はクイックスウェー攻撃をメインに使って近づかせないようにしたいのだが、この技も空振りするとスキがかなり大きい技なので、乱用は禁物だ。

また、マリーの常套手段として、通常技キャンセルからの三択攻撃がある。スピンフォールかM・スパイダーか、ストレートスライサーかの三択なのだが、ホンフゥには制空烈火棍があるので、注意していれば怖くないだろう。どちらかというとマリーの攻撃を待ち、それに対応して返していく、という闘い方がメインとなる。

信頼できる対空技のないマリーには、奇襲で跳び込むのもいいだろう。



この対決は間合いの取り合いになる。クイックスウェーの出し合いになることが多いが、技の性質上、あとに出した方が勝つことになる。

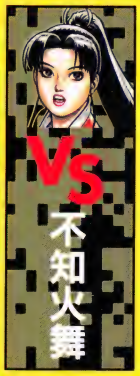
距離を取っての闘いではお互いうかつに手を出せないため、接近戦でしゃがみキックを狙っていくと有効だ。しゃがみキックならばクイックスウェーにも勝てるし、九龍の読みにも強い。接近しての打ち合いのほうが、遠距離で攻めあぐねているよりもよほど効果的のはずだ。また、この組み合わせでは、電光石火の地が意外と有効だ。クイックスウェー攻撃の下をくぐりつつ攻撃することができるのだ。他のキャラに対してもこの使い方は出来るのだが、ホンフゥの同キャラ対戦ではクイックスウェーの使用頻度が高いため、先読み気味に狙っていくと嫌がられることうけあいであろう。



当て身投げ。とりあえずギースといえばやはりこの技であろう。ホンフゥはあまり下段攻撃を使用しないうえに、攻撃のパターンが単調になりがちなので、当て身を食らう危険性が高い。ダッシュやジャンプして何も技を出さない、などのフェイントが必要になるだろう。

しかし当て身投げには電光石火の地が強い。この技は当て身投げで取ることが不可能なのだ。ただし烈風拳やしゃがみキックなどでアッサリと止められてしまうので、とにかくかまわず出すのではなく、こちらが優勢に攻め込んでいる時など、ギースが当て身を使いたくなる状況で使っていくとよい。

烈風拳は、地をはう飛び道具なので電光石火の天による反撃が可能。ただしダブル烈風拳に対しては難しいので注意が必要。



舞は見た目ほどリーチが長くなく、飛び道具があるとはいえ、防戦一方となることはないだろう。

しゃがみ強キックキャンセル花蝶扇は、しゃがみ強キックガード後にクイックスウェーで返すことができる。これを封じられた舞はダッシュ強キックなどで攻め込もうとするだろうが、リーチはこちらの方が長く、充分押せる。

舞の技で気をつけるべきは、ムササビの舞だ。対空技のタイミングを外されてしまう上に、ガードしてしまうと、そのあとの反撃もほぼ不可能。さらに、起き上がりなどたまに裏に回られることもある。

転ばされたときには、弱キックからの二択攻撃が待っている。立ちガードかしゃがみガードかを瞬時に選択しなくてはならないのだ。これは相手の癖などを見抜いて対応するしかないだろう。起き上がりに制空烈火棍が確実に出せれば何も問題はない。

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
近距離立ち	弱パンチ	肘打ち	○	10	100
	強パンチ	裏拳	○	11	200
	弱キック	側蹴	×	11	200
	強キック	バックハイ	×	11	200
遠距離立ち	弱パンチ	ヌンチャク面	×	9	100
	強パンチ	ヌンチャク胴	×	16	300
	弱キック	踏み込み側蹴	×	9	200
	強キック	ソバット	×	16	400
屈み	弱パンチ	ジャブ	○	6	100
	強パンチ	ハエタタキ	○	14	300
	弱キック	跳ね蹴り	○	9	200
	強キック	足払い	○	12	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	空中裏拳	―	9	100
	強パンチ	ゴキブリタタキ	―	16	300
	弱キック	空中側蹴	―	11	200
	強キック	空中前回し	―	16	400
斜めジャンプ	弱パンチ	空中肘打ち	―	8	100
	強パンチ	ゴキブリタタキ	―	16	300
	弱キック	空中下方側蹴	―	10	200
	強キック	延髄蹴り	―	14	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	空中裏拳	―	7	100
	強パンチ	ゴキブリタタキ	―	16	300
	弱キック	空中側蹴	―	9	200
	強キック	空中前回し	―	14	400
斜め小ジャンプ	弱パンチ	空中肘打ち	―	7	100
	強パンチ	ゴキブリタタキ	―	16	300
	弱キック	空中下方側蹴	―	9	200
	強キック	延髄蹴り	―	14	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	ローリングソバット	―	8	100
	強パンチ	ローリングソバット	―	15	300
	弱キック	後ろ回し足払い	―	8	200
	強キック	後ろ回し足払い	―	15	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	踏み込み側蹴	―	8	100
	強パンチ	踏み込み側蹴	―	15	300
	弱キック	スライディング	―	8	200
	強キック	スライディング	―	15	400
立ち対オーバー	手前攻撃	ヌンチャク面	○	17	500
	奥攻撃	バックステップキック	○	15	500
屈み対オーバー	手前攻撃	ヌンチャク足払い	○	17	500
	奥攻撃	後ろ回し足払い	○	15	500
クイックスウェー	攻撃	ヌンチャク胴	○	10	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		反り側蹴り	×	13	500
通常コマンド	1	踏み込み蹴り	×	20	500
投げ技	1	バックフリップ	―	24	600
接触技		経路乱打	―	4	100
必殺技	1	九龍の読み(弱)	―	24	600
必殺技	2	九龍の読み(強)	―	28	800
	3	制空烈火棍(弱)	―	12/13	500/100
	4	制空烈火棍(強)	―	11/15	400/200
	5	電光石火の天(弱)	―	8/13	100/500
	6	電光石火の天(強)	―	8/13	100/600
	7	電光石火の地(弱)	―	11/13	100/400
	8	電光石火の地(強)	―	15/17	100/400
超必殺技		カデンツァの嵐	―	52	3000
潜在能力			―	☆☆	☆☆☆☆



ギース・ハワード
GEESE HOWARD

完全復活した悪の権化！
再びこの街に
君臨すべく登場!!

攻略／ブラックハウリング

キャラ特性

ギースというキャラの強さを語る上で忘れることができないものは、通常投げと当て身投げの強さである。

通常投げ、とくに真空投げは、とても投げ間合いが広く、強力な武器になる。手を伸ばすようにして相手をつかむためだ。少しでも相手がスキを見せたなら、ポイポイ相手を投げてしまうことができる。

当て身投げも、ギースのみが持つ特殊かつ強力な技だ。上段と中段の当て身投げがあり、それぞれジャンプ攻撃と必殺技（の一部）、立ちガード可能な通常技を取って投げ飛ばすことができる。万能なわけではないが、使いこなせば相手の攻めを制限することができ、かなりのプレッシャーを与えることが可能だ。

ジャンプの高さもギースの特徴の一つ。これにより、相手の飛び道具を大変飛び越えやすいのだ。万一飛び道具に当たりそうになったならば、疾風拳で逃げることも可能である。また、ジャンプ強パンチが多段攻撃技なのも見逃せない。しかし欠点として、ジャンプ攻撃からのラッシュに持ち込み辛いということがある。上下から多彩な技で攻め込んでいくことは難しい。

通常技の攻撃判定も非常に強い。リーチが長いだけでなく、相手の出した技に打ち勝つことがとても多いのだ。とくに立ち・しゃがみの強キックや立ち弱キックなどがとても強力で、地上戦の要となるべき技だ。

ギースの象徴とも言える烈風拳も相変わらず健在で遠間での牽制に使用したり、相手を固めるために重宝する技だ。ダブル烈風拳は特殊な技で、1発目で相手の飛び道具を消しつつ2発目を相手に向けて発射することができる便利な技で、餓狼伝説3になって非常に使える技になったことは間違いない。

コンビネーションアーツ

全く使えないコンビネーションばかりだが、①の方はCPUをハメ殺すことも可能。



①
レバー中立で…ないとつながらない　このロー…
②
接近して強パンチボタンを連打すると
左右の裏底での連続攻撃になる
…ト数の割にはダメージが少ない
届かなくなるまで入り続けるぞ

① 遠	D·D
② 遠	C·C·CorC·C

※コンビネーションアーツは編集部調べ



必殺技



前作とはモーションが変わったが、使いやすさは相変わらずだ



2発合わさっているだけあり弾自体がかなり大きい



ギース＝当て身投げといっても過言ではない



ヒットすると両手にタメた気を叩きつけ、ダウンを奪う



小ジャンプからでも出せる。写真は弱のもの



ここまで出れば全身無敵になる

烈風拳

地を這うタイプの飛び道具。ギースの主戦力といえる技で、本作においても前作まで同様に使用頻度の高い技といえる。技の出るスピードが速く、連続技に組み込んだり、通常技キャンセルで出して相手を固めたり、遠間での牽制に使ったりと、利用価値の高い技だ。

↓↘→＋BDでフェイントができる。通常技キャンセルフェイントなどでうまく相手のペースを乱すべし。

ダブル烈風拳

烈風拳の強力版。2発の烈風拳を合わせて一度に飛ばすため、様々な用途がある。2発合わせた時の大きさはかなりのもので、相手は容易に飛び越せない。また、出がかりの1発目が至近距離でヒットすると2発目も続けてヒットする連続技になる。

しかも1発目で相手の飛び道具と相殺しても、次に出る2発目が相手に向かって飛んでいく（2発目は通常の烈風拳と同じ大きさ、同じ威力）のも他の飛び道具よりかなり有利な点だ。

当て身投げ(上・中段)

相手が出してきた打撃技をむりやり取って投げ飛ばしてしまう技。上段は相手のジャンプ攻撃と必殺技（一部を除く）を、中段は地上での下段以外の立ちガード可能な通常技を取ることができる。

上段は完全な対空技として機能する。上中段ともに相手の攻撃を取って、攻めの流れを途切れさせることができる。

邪影拳

突進技。溜め時間の長い斬影拳のようなもの。当たると2HITになる技で、連続技としても使用可。移動距離も結構あり、相手との間合いをつめる為の単なる移動手段としても使える。

ギースはこの技がなくても充分戦っていけるのだが、上手に使えば相手にラッシュをかけていけるようになる。

疾風拳

空中から斜め下へ向けて飛ばす飛び道具。相手との距離を取りたい時に、逃げるように使うのがメイン。また、対空時間が長くなることを利用して相手の飛び道具をよけるために使ったり、突進技を止めたり、空対空の迎撃にと、利用価値は高い。

強で出すと判定が強くなるのだが、自分の落下スピードも遅くなり、飛び道具は越えやすくなるものの、その分スキも大きくなる。

超必殺技 レイジングストーム

前作より出るまでが若干遅くなったが、判定など強くなった点もいくつかある。

技が出てしまえば無敵になり、相手に強キックなどを合わせられても当然勝てる。また、出てしまえばガードされても反撃を受けることなく、出ている時間も長くなった。

烈風拳 ↓↘→＋A	ダブル烈風拳 ↓↘→＋C
当て身投げ ←↙↓↘→＋BorD	邪影拳 ←ため→＋BorD
疾風拳 ↓↙←＋AorC	
超 レイジングストーム ↙→↘↓↙←↖＋CD	

ギース・ハワード

基本戦法

烈風拳と当て身投げが攻撃の基本 とにかく相手を投げろ!!



烈風拳で跳ばせて上段当て身でとるのがギースの基本戦法だ





スキの小さい邪影拳で相手を固めてやろう

真空投げは間合いが広い。常に狙っていこう



対オーバースウェー攻撃はキャンセルして烈風拳で連続技になるぞ

やはり前作と変わらず、離れて烈風拳を撃ち、跳び込み攻撃してきた相手を当て身投げでとっていくのが最も理想的であろう。

また、相手に密着してしゃがみ弱キック×2の2発目キャンセル邪影拳で相手を固めたり、このキャンセル技をフェイントの邪影拳にして投げていくのもいいだろう。

しゃがみ弱パンチか、キック×2～4の後、立ってから弱パンチを空振りして投げるといったはめ技まがいのこともできる。（はめ技に近い行為なので、対戦を楽しみたい人にはおすすめできない）

オーバースウェーでこちらの烈風拳をかわされたら、中段当て身を出して対応したり、対オーバースウェー攻撃で元のラインに戻したところをしゃがみ強キックキャンセル烈風拳で再び間合いを離す、というのも一つの手段。また、そのまま対オーバースウェー攻撃をキャンセルして烈風拳をだして、連続技に持っていくこともできる。

相手が烈風拳を跳び越えてきた時、間合いが離れている場合は着地にしゃがみ強キックでダウンさせて、間合いを離して再び烈風拳を重ねておいたり、相手の起き上がりにしゃがみ弱パンチかキックを重ねて、コツコツと体力ゲージを減らしていったりというのもよい。この時、ガードされたなら、前述した邪影拳パターンを使うのもいいだろう。しかし、無敵技を持っているキャラにはこのパターンはなるべく控えたい。

対空技は近い間合いなら上段当て身が完璧なのだが、相手が技を出さずに跳び込んできた場合に、空振りしてしまい、反撃されてしまうので、しゃがみ強パンチもまぜて使っていくといいだろう。離れていれば、相手の着地際に立ちパンチかしゃがみ強キックがいい。強パンチの方は、相手が着地する時（瞬間）に出せば、着地している相手に入れることも可能。

そしてギースの主戦力となるのは、しゃがみ強キックキャンセル烈風拳だろう。キャンセルをかけるしゃがみ強キックの足先を当てるようにしていくのが理想的だ。このようにしておけば、相手の跳び込み攻撃にも当て身投げで対処しやすくなることは間違いないだろう。しゃがみ強キックをあまり近くで当ててしまうと相手の跳び込みに対処しきれなくなり攻撃をくらってしまうので、近い間合いで使わないように注意しよう。



オーバースウェー攻撃は中段当て身でとれる

相手の飛び道具や突進系の技のでかかりはこちらの遠距離立ち強パンチで返すようにしよう。なぜかというと、この遠距離立強パンチは出るのがとても早くしかも攻撃判定も申し分ないほど強いのである。これをマスターすればかなり対人対戦が楽になることはいうまでもない。

こちらから跳び込む場合は、小ジャンプ強パンチが有効。この技は何発も続けてでるので、地上の相手に2～3発当てることができる。相手は1発ガードした後しゃがむと食らってしまうのでなかなかいやらしい。ヒットしたら着地後しゃがみ強キックを連続でヒットさせることができる。地上での連携にたまに混ぜていくのがいいだろう。大ジャンプは滞空時間が長く、対空技の的になりやすい。普通の跳び込みと疾風拳をまぜて使いうまくごまかそう。大ジャンプでの跳び込みはそれほど有効ではないので、ハリケーンアッパーなどを飛び越すとき以外は多用しないように。

コンビネーションアーツは2つあるのだがどちらもたいして使えない。

①は遠立強キックが空振りしてしまったときのフォローとして使えるのだが、2発目の蹴りは攻撃力が全くないのでやはり使えない。だが、ダッシュから出すといきなり止まり、そこから急に伸びるように二発目のキックが出せる。これはほとんど威力がないがフェイント技としてはまあまあ使うことができる。

②もヒット数の割にはダメージが小さく、使えない。これを使うなら連続技をおすすめする。

連続技には、近距離立ち強パンチキャンセルダブル烈風拳などがある。決める機会はあまりなさそう。



遠い間合いはしゃがみ強キックを対空に使う

対CPU攻略

サウスタウンからの再出発を誓う復讐の鬼
ギース・ハワード。
近付く相手を投げ捨てる真空投げ
伝家の宝刀当て身投げで狼たちの牙を折れ！

1.ジョー・ヒガシ

烈風拳だと黄金のカカトやタイガーキックをくらってしまうので、何もせずにずっとガードしていて、近寄ってきたら真空投げするという方法をとろう。



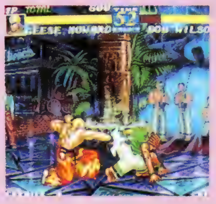
2.ブルー・マリー

烈風拳で跳ばして当て身投げで取るのをくりかえすか、遠い間合いから烈風拳を跳びこえさせ、しゃがみ強キックでダウンさせるかの、2つのやり方が考えられる。



3.ボブ・ウィルソン

何もせずにずっとガードしていて、近寄ってきたら真空投げしてもいいし、烈風拳でとばして、当て身でとるか、とびこさせてしゃがみ強キックでダウンさせてもいい。



4.フランコ・バッシュ

烈風拳が有効である。とばして当て身をくりかえすか、とびこえさせてしゃがみ強キックでダウンさせるか2通りの方法がある。また、ダッシュ小ジャンプ強パンチから着地弱キック3～4回、キャンセル烈風拳を使って押してもいい。

5.山崎竜二(1回目)

最も有効な方法は、近寄ってくるのを待って真空投げすることである。また、ダッシュ小ジャンプ強パンチから着地弱キックも有効。



6.不知火 舞

パターンとしては2つある。ガードしながら真空投げのチャンスを待つか、間合いを大きくとって烈風拳を跳びこえさせ、しゃがみ強キックを出すかである。



7.アンディ・ボガード

烈風拳で跳ばして当て身でとるやり方の他に、遠い間合いで跳びこえさせ、しゃがみ強キックを出すのに使える。また真空投げも有効だ。



8.ホンフウ

間合いが離れているときは、昇りのバックジャンプ弱キックを出し、降り際に強キックを出す。これを繰り返す。また、近付かれてしまった場合は、立ち強キックの間合いにホンフウが入ってきたら、強キックを出すとよく食らってくれる。その時に、しゃがみ攻撃や投げにいこうとすると制空烈火棍を食らってしまう。焦ってはいけない。

9.望月双角

弱パンチなどで牽制していると、小ジャンプ強キックを出してくることが多いので、ガードして真空投げするという方法をとるといい。



10.テリー・ボガード

何もせずにただガードしながら、近寄ってくるのを待って真空投げするのが最良の策だろう。動きたければ小技などで牽制しながら待つとよい。



11.ギース・ハワード

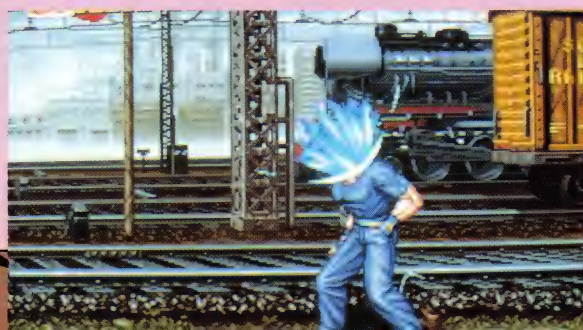
バックジャンプ強疾風拳を撃っていれば勝てる。このほかの攻撃、例えば跳び込み攻撃などはことごとく当て身投げで取られてしまうので余計な事はせずに作業しよう。



12.山崎竜二(2回目)

離れて強の疾風拳を撃っていれば食らってくれる。また、オーバースウェーに対しては、中段当て身投げで取れる。

跳び込むのもいいのだが、彼には強力な対空技「蛇使い」がある。これを食らうと三割ぐらい体力ゲージが減ってしまうので注意したい。



ギース・ハワード 対人対戦 各キャラ攻略





VS フランコ・バッシュ

相手の立ち強キックが届かない間合いで闘う。間合いの中に入られたら、しゃがみ弱or強キックに注意し、それ以外を中段当て身投げで取ることを考えよう。接近戦での、相手のしゃがみ弱パンチ1発〜3発からのダブルコングは、立ちガードをしていないとくらってしまうので注意。

基本パターンの時に相手が跳び込んで来たら、小ジャンプか大ジャンプかをみきわめて、しゃがみ強キックを着地点を狙って置いておく。この時、相手が強キックを出していればさほど問題はないが、強パンチの場合はタイミングが結構シビアなので、強パンチを出されるつもりで迎撃すべきであろう。

ウエービングブローの弱や強の裏まわりは素直に当て身投げを出せば取れる。弱で出された時、ガード後に中段当て身投げを出すと結構取れたりする。フランコはここで、しゃがみ弱パンチを出すことが多いためだ。

パワーバイシクルは、スウェーラインでくらったときは、まず反撃可能なので、弱キックキャンセルのダブル烈風拳を出すとよい。跳び込んではいけない。しゃがみ強パンチで落とされてしまう。



VS ボブ・ウィルソン

スタート時くらいか、それより少し離れた間合いがベスト。相手のダッシュ弱キックが強く、なかなか苦戦するので、中段当て身投げでとるようにしたい。バイソンホーンは当て身投げが不可能（上・中段共に）なので当て身投げは狙わないこと。ワイルドウルフorデンジャラスウルフは立ちガードでないとくらってしまう。オーバースウェーをしたら中段当て身投げで取る。相手がレバー上or下で、攻撃を出さずに戻ってくると危険で、ここは読み合いになるが、攻撃を出さずに戻ってきたときは戻り際にスキができる。連続技のチャンス。

跳び込みは不可。相手のしゃがみ強パンチでおとされた上に、バイソンホーンを出されると空中HITしてしまう。疾風拳で逃げる分には問題はない。ただし反応のいいボブはオーバースウェーで逃げた後、こちらの下にもぐり込んでくる。返されるようなら疾風拳もひかえるべし。

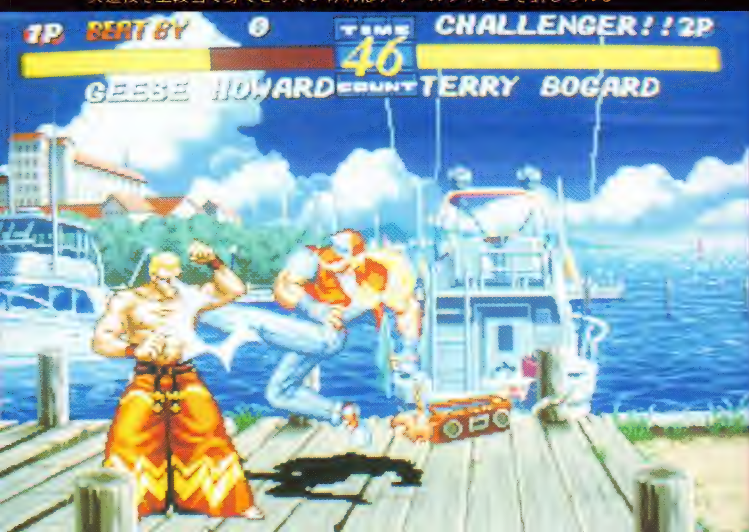
さらに、上段ガードと下段ガードの二択があるので、相手のクセを読んでいきたい。



舞の攻めの要も当て身の的だ



ホンフゥは立ち技中心なので中段当て身が活躍



突進技を上段当て身でとっていければテリーのラッシュを封じられる



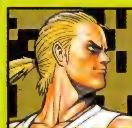
VS テリー・ボガード

通常技をキャンセルして出したクラックシュートやバーンナックルは、大抵の場合当て身で返すことができる。一応フェイントには注意。

パワーウェイブはダッシュ小ジャンプ強パンチで跳び込むのがよい。パワーダンクには注意して、返されると思ったら強の疾風拳を出そう。

基本戦法をオーバースウェーで崩された時は、戻り際を中段当て身でつかむ。相手がレバー上or下で、攻撃を出さずに戻ってくると危険。ここは読み合いになるが、攻撃を出さずに戻ってきたときは、戻り際にスキができる。連続技のチャンス。

離れているときのパワーウェイブは、弱強の見分けが難しいので、早めにジャンプし、踏みそうなら疾風拳を出して逃げよう。これが相手にバレると突進系の技をくらうことがあるのでこの時は強の疾風拳を出すようにしよう。そうすれば疾風拳の残っているところに当てることができる。そのまま跳び越えられそうなら強キックでも出して、迎撃対策をとっておこう。反応できなければ、空中ガードしていよう。



VS アンディ・ボガード

アンディがしゃがみ強キックの足の先をキャンセルして出した斬影拳は、当て身投げで取ることができる。ただし、この時フェイントや飛翔拳をだされることもあるので注意しよう。

単発の斬影拳は、反応速度に自信があれば真空投げで取ることもできる。（激ムズ）無理なようであれば当て身投げやしゃがみ弱キックor強パンチなどの出るのが早い技で返すとよい。

アンディの幻影不知火には注意。うかつに当て身投げやしゃがみ強パンチorキックを出すと、手痛い多段攻撃をくらうことになりかねない。幻影不知火は当て身投げ不能なのだ。

相手がしゃがみ攻撃をキャンセルして蜘蛛絡みを出してきたら、しゃがみ強パンチや、ジャンプ強キック等で冷静に返していく。通常技キャンセルで跳んだイコール必殺技を出した、というのはすぐに分かるはずだ。

飛翔拳は小ジャンプで飛び越すのは難しいので、烈風拳で打ち消せなかった時は、避け攻撃やクイックスウェー、またはオーバースウェーなどでひとまずよけよう。



VS ジョー・ヒガシ

このキャラに対しては、こちらのしゃがみ強キックがギリギリ届く位の間合いで闘うことが条件。烈風拳の乱発は、黄金のカカトの餌食になるので絶対にいけない。出すならたまにフェイントで。フェイントの時にカカトが来たら、当て身投げで取るなり、ガードの後に真空投げで投げるのがよい。

ハリケーンアッパーは、なるべくダッシュ小ジャンプ強キックで対応したいが、強のハリケーンアッパーは小ジャンプで跳び越えるのは不可能に近い。ここら辺はプレイヤーの駆け引き。ここでタイガーキックをだされるときがあるが、その時は疾風拳を出して逃げる。

中間の間合いからいきなりスラッシュキックを出されると、とっさに反応しにくいが、なるべくガードし、しゃがみ強パンチキャンセルのダブル烈風拳で手堅くいこう。接近戦に持ち込まれたら、常に中段当て身投げ（相手の強キックを取りやすい）を出せるように相手の動きを読んでいきたい。自信が無ければ邪影拳で相手を固めつつ、再び間合いを広げることを意識しよう。



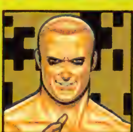
VS 不知火舞

舞を相手にした場合、おそらく素早い機動性を生かした攻撃をしかけてくる事が多いだろう。
　ダッシュ強キックやムササビの舞、オーバースウェーと、すべてを見切る必要はないが、3回に1回くらいは接近する舞の攻撃を当て身投げで取るくらいの気持ちで闘いたい。
　実際、舞の攻撃で怖いのは空中戦とダッシュ強キックくらいである。あとは相手より圧倒的に強い攻撃力を武器に闘っていけるはず。
　ムササビの舞はフェイントに注意すること。また花蝶扇の後を追いかけるようにダッシュ強キックなどを出してくるようなら中段当て身投げを出し、オーバースウェーをしてきたときも、間に合うようなら中段当て身投げ、無理なようであればガードして、このあと真空投げを狙っていくのがいいだろう。起き上がりにオーバースウェーを出されたときもとりあえず中段当て身投げでよいだろう。



VS ホンフゥ

こちらのしゃがみ強キックがとどく間合いがベスト。九龍の読みは、難しいが上段当て身投げで取ることが可能だし、リーチが短いため、あまり怖くない。
　跳び込むときはダッシュ小ジャンプ強パンチがよいが、相手には通常技・必殺技ともに対空技があるので慎重に。
　相手のクイックスウェー攻撃は中段当て身投げで取れるものの、非常にリーチが長いので気を付ける。
　烈風拳の連発も、電光石火の天で返されるので控えたい。もし撃ってしまった場合も、一応上段当て身投げを入力しておけば、こちらの硬直が先に解けた場合に取ることができる。
　電光石火の地に関しては烈風拳・ダブル烈風拳でつぶすことができる。間に合いそうもなければしゃがみ弱キックで返す。当て身不能だ。
　制空烈火棍の一段目も当て身不能。密着状態のときは注意しよう。



VS ギース・ハワード

同キャラなので、間合いによる有利、不利はない。相手の烈風拳はダブル烈風拳で返すようにする。フェイントをうまく使い、相手のダブル烈風拳を誘って技の硬直中に連続技を入れたい。
　オーバースウェー攻撃をすることは極力避けたい。強キックを使っても、足元を狙う攻撃であるにも関わらず、中段当て身投げでとられてしまう。オーバースウェー中にダッシュしたりして、相手のガード方向を迷わせよう。
　邪影拳は真空投げで投げることも可能だし、当て身投げでもいい。
　こちらが跳び込んだときに、相手が当て身投げを狙ってくるようであれば疾風拳を出して逃げる。もしくは何も出さないで着地して大パンチキャンセル烈風拳をねらっていくようにしよう。
　地上戦では遠距離立ち強パンチのリーチを利用して、相手の必殺技のでかかりを早めにつぶすようにしていく。いうまでもなく相手もこういう戦法をとる場合があるので注意したい。



VS 望月双角

とりたてて優位に立てる間合いがなく、錫杖上段打ちがあるため跳び込めない。中間の間合いでの飛び道具連発も憑依弾の的になるうえに、まきびしとの撃ち合いにも負けやすい。しかも、ダウンさせた後も不用意に近付くと鬼門陣をくらってしまうので、相手の起き上がりには飛び道具を重ねておくくらいでよい。
　小ジャンプ弱キックの裏まわりにも気を付け、出されたら上段当て身投げかしゃがみ強パンチなどで反撃。また、しゃがみ強キックは破滅の炎の的になるので連発しないこと。
　秘技雷落としを出したら、すぐにオーバースウェーから裏にまわり、しゃがみ弱キックキャンセルからダブル烈風拳を入れる。

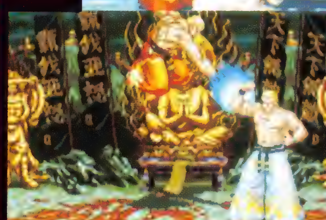


VS ブルー・マリー

至近距離での闘いはなるべく控えたい。ステップローリング連発がかなりつらく、タイミング次第では当て身投げで取れるものの、読み合いになってしまう。二択や三択に持ち込まれる前にしゃがみ強パンチなどを中段当て身投げで取ってしまいたい。もし取れなくても一応上段当て身投げを出しておけば、スピンフォール、M・スパイダー、ストレートスライサーの三択のうちの2つまでを取ることができる（ストレートスライサーは下段攻撃だがなぜか上段当て身投げで取れる）。M・スパイダーはくらってしまうので、これを多用するようならオーバースウェーで逃げる。
　M. スパイダー及び超必殺技のM. タイフーンはオーバースウェーで逃げ、相手のオーバースウェーに対しては、ガード後に真空投げを狙いたい。相手は強力な対空技を持っていないので、どんどん跳び込むことも可能。



ストレートスライサーは下段攻撃にも関わらず上段当て身でとれる



疾風拳をうまく使い上段当て身を防ごう



こんな当たり方でもとれてしまうのだ

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	名前	C	攻撃力	得点
近距離立ち	弱パンチ	村雨打ち	○	9	100
近距離立ち	強パンチ	水月打ち	○	11	200
近距離立ち	弱キック	稲妻蹴り	×	11	200
近距離立ち	強キック	天倒殺活二段蹴り	×	11	300
遠距離立ち	弱パンチ	天破拳	×	9	100
遠距離立ち	強パンチ	踏み込み中段打ち	▲	16	300
遠距離立ち	弱キック	秘中蹴り	×	11	200
遠距離立ち	強キック	雷光回蹴り	×	18	400
屈み	弱パンチ	夜光突き	○	6	100
屈み	強パンチ	昇天明星打ち	▲	11	200
屈み	弱キック	踝蹴り	○	9	200
屈み	強キック	草ずり返し	○	14	400
垂直ジャンプ	弱パンチ	跳び霞み打ち	×	9	100
垂直ジャンプ	強パンチ	村雨返し	○	16	300
垂直ジャンプ	弱キック	天倒割り	×	11	200
垂直ジャンプ	強キック	跳び稲妻蹴り	○	18	500
斜めジャンプ	弱パンチ	跳び殺活打ち	○	9	100
斜めジャンプ	強パンチ	跳び連打拳	×	5	200
斜めジャンプ	弱キック	天倒割り	×	11	200
斜めジャンプ	強キック	跳び込み殺活蹴り	○	18	400
垂直小ジャンプ	弱パンチ	跳び霞み打ち	×	7	100
垂直小ジャンプ	強パンチ	村雨返し	×	14	300
垂直小ジャンプ	弱キック	天倒割り	×	9	200
垂直小ジャンプ	強キック	跳び稲妻蹴り	×	16	500
斜め小ジャンプ	弱パンチ	跳び霞み打ち	×	7	100
斜め小ジャンプ	強パンチ	村雨返し	×	14	200
斜め小ジャンプ	弱キック	天倒割り	×	9	200
斜め小ジャンプ	強キック	跳び稲妻蹴り	×	16	400
手前オーバースウェー	弱パンチ	飛燕天破拳	×	10	100
手前オーバースウェー	強パンチ	飛燕天破拳	×	16	300
手前オーバースウェー	弱キック	失脚秘中蹴り	×	10	200
手前オーバースウェー	強キック	失脚秘中蹴り	×	16	400
奥オーバースウェー	弱パンチ	避水村雨打ち	×	10	100
奥オーバースウェー	強パンチ	避水村雨打ち	×	16	300
奥オーバースウェー	弱キック	失脚秘中蹴り	×	10	200
奥オーバースウェー	強キック	失脚秘中蹴り	×	16	400
立ち対オーバー	手前攻撃	不動殺活裏拳	○	16	500
立ち対オーバー	奥攻撃	秘中竜巻打ち	○	16	500
屈み対オーバー	手前攻撃	回転竜巻返し	○	16	500
屈み対オーバー	奥攻撃	回転擂り蹴り	○	16	500
クイックスウェー	攻撃	暗夜光突き	○	11	300

特殊攻撃	分類	名前	C	攻撃力	得点
避け攻撃		燕返し	×	13	500
通常コマンド	1	雷光回し蹴り	×	20	500
通常コマンド	2				
通常コマンド	3				
通常コマンド	4				

特殊状態	分類	名前	C	攻撃力	得点
投げ技	1	真空投げ	−	24	600
投げ技	2	虎殺投げ	−	18	600
投げ技	3	雷鳴蹴り	−	20	800
連携技	1	絶命人中打ち	−	5	100
連携技	2	絶命必中絞め	−	6	100
接触技		虎殺掌	−	4	200
必殺技	1	烈風拳	−	14	400
必殺技	2	ダブル烈風拳	−	18	600
必殺技	3	当て身投げ・上段	−	30	800
必殺技	4	当て身投げ・中段	−	26	700
必殺技	5	邪影拳（弱）	−	7/19	100/400
必殺技	6	邪影拳（強）	−	9/21	200/600
必殺技	7	疾風拳	−	14	400
必殺技	8	ダブル疾風拳	−	16	500
超必殺技		レイジングストーム	−	48	3000
潜在能力			−	☆	☆

※Cはキャンセルがかかるか否か。▲は1発目のみキャンセルがかかる

すべてにバージョンアップ！

『超人学園ゴウカイザー』





大張正己独占インタビュー
超人学園ゴウカイザーについて熱い思いを語る！





テクノスジャパンの対戦格闘ゲーム『超人学園ゴウカイザー』。いつ出るかと発売を心待ちにしているファンの皆様の心中をお察しし、このゲームのキャラクターデザインを担当した大張正己氏のインタビューを一足先にお届けする。大張氏といえば、『機甲戦士ドラグナー』『劇場版・餓狼伝説』などの代表作で知られるハイブリッドアニメーター。今回は新作についてを中心に、いろいろ伺ってみた。



大張正己プロフィール

1966年1月24日生。代表作に〝機甲戦士ドラグナー〟〝テッカマンブレード〟のOPアニメ、初監督作品『劇場版・餓狼伝説』。キャラクターデザイン、メカニックデザイン、演出、監督と、すべてのファクターを兼ね備えた、日本初のハイブリッドアニメーター。



「アニメ畑ですから…」氏は第一声をこう切り出した。春うららかな四月。氏のスタジオ前の桜は満開だ。私鉄沿線の落ち着いた風情の住宅街である。午後のゆったりと流れる時間のなか、インタビューは進行した。

他人に影響を与えるような映像作品をつくりたかった

――まず、アニメの世界に入られたわけからお聞かせください。

「高校卒業したら教師か警察官になりたいと思ったりもしましたが、映像作品をつくりたいという気持ちが強かったんです。他人に影響を与えるような仕事をしたいと。アニメは実力が必要だし、チャレンジしてみようと…。それでアニメーターとしてTVでデビューして。今ふりかえってみると、もう（やりたいことは）アニメの世界ではやり尽くしたという感じですがね」

――アニメを制作する際、どんなことに気をかけていらしたのでしょうか。

「そうですね、とにかく自分が見たいものを、面白いと思うものをつくりたい、ということでしたね。それがお客さんの反応にも影響しますし」

――アニメーターの大張さんが、またなぜゲームのお仕事を？ もともとゲームはお好きだったのでしょうか？

「好きですよ、くにおくんとか！ 格闘ゲームやシミュレーションも…。ま、いちばん好きなのはシューティングですけど。TVアニメの『餓狼伝説』の話をプロデューサーから最初に持ち込まれた時、餓狼伝説はやったことがないっていうとSNKが2時間後にはネオジオのハードとソフトを持ってきて、おいおい本気か？ なんて。でもそれが好評で、TV局にファンレターが7千通も届いたんです。それですぐ劇場版の話も出て。もし餓狼をやってなかったら、自分の知名度もここまでにはならなかったかもしれない」

――それじゃあネオジオ以外のゲームはできませんね。

「浮気はできません（笑）」

キャラクター性が魅力のネオジオのゲーム

――『超人学園ゴウカイザー』はネオジオ対応のゲームですが、それについては何か？

「今回の『超人学園ゴウカイザー』には、設定の段階から関わりましたが、ネオジオブランドでよかったと思ってます。（ネオジオのゲームは）ひとつひとつのキャラクター性が素晴らしいですからね。そこはまあ、SNKさんの上手さというか。それが多くのファンの皆さんに愛されているゆえんでしょうね。自分も一ファンとして、今までもそうだったし、これからもずっとそうだと思います」



アニメのノウハウを活かしたアニメチックな格闘モノを

――どんなイメージのもとで、今回のお仕事に取り掛かられたのですか？

「ゴウカイザーには、自分も声優として参加していることだし、アニメのノウハウを活かして、アニメチックな格闘モノにしたかったんです。自







分の絵がそのまま出るような画面の。一発目のゴウカイザーはそういうスタイルにしようということで。等身が高くて脚が長いことが自分のスタイルです。女性キャラはハイヒールだし。リーチも長いし。それをネオジオに活かしたわけですね。キャラクターは大きいけど、細部は小さいという。男女問わず〝セクシー〟さを追求したいと思っていますが、それはただ単に脱ぐというとだけでなく、首元、鎖骨、腕の筋肉など全身の躍動感からくると思うんですよね。〝闘う男は美しい〟みたいな」

外観は人間でありながら超人的な能力を持たせたい

――キャラクター設定で特にこだわった点などはおありですか？

「キャラクターのバックグラウンドの設定には苦労しました。もりあげて色々と展開したいと思ってますから。ゴウカイザーのキャラのイメージとしては、まずモンスターにはしたくなかった。また、胴着を着た人でもないんですね。人間でありながら超人的な能力、たとえば火を出すとか、を持っててそれが不自然じゃないという。それなりの新しいスタイルをつくりたかったんです。あと気にかけたことは（キャラクターを）美形にする、ということですね」

――魅力あるキャラクターづくりというわけですね。超人的な能力とは他にどんなものがあるのでしょうか？

「主人公は闘気を結晶化させるカイザーストーンを持っていて、変身前と変身後の姿が違います。これは物語を進めるうえで都合がいいということもありますが、グラフィカルな面で楽しめるという意味もあります。ゆくゆくは、ゲーム途中にコマンドとかで変身できるようなシステムのものをつくってみたいという考えもありますが…。マンガ、アニメ、CD-ROMなどマルチな展開をしていきたいと思います」

輪郭だけで判別可能キャラクターは立体的に

――他にご留意なさった点はありますか？

「すべてのキャラクターのアウトラインを変えるということにも苦心しました。つまり輪郭ですね。真っ黒にぬりつぶしてしまっても、どのキャラクターか判別できるように。子供のおもちゃがそうであるように、インパクトのある立体的なデザイン、という点を念頭におきました。自分のつくりだしたキャラクターたちが実際にゲームセンターで稼働するというのは、TVアニメとは違った意味の感動がありますからね」

生まれつきの格闘フリーク特にプロレスは大好き！

――そういえば、格闘技がお好きでしたよね。

「もともと父が剣道をやってて、自分も幼稚園から剣道をやってましたから、格闘は身近なものでした。そんなわけでプロレスは好きだし、格闘ゲームも好きなんですね。新日本プロレスの武藤選手には前から注目してますが、彼はグラウンドも空中技も本当に華がありますよね。プロレスはアニメーションにも通じるものがあって、参考になりますね。技や筋肉の動き。自分のキャラクターも2年ぐらい前から、特に武藤選手の影響を受けていると思います。た









だ、プロレスゲームには、ちょっといいたいことがあります。制作する人たちがわかってない部分があるんじゃないかと。こんな技をこんな体型のキャラクターが出すわけない、とか。もう少し、真剣にファン側の視点に立って、制作してほしいと思いますね。いずれは自分もスーパーバイザーとして参加したいと思っています。今後も自分が見たいものをつくっていきたいと思いますが、30歳までに自分のスタイルを変えたいというのもあります。躍動感があって、元気が出るものをつくりたい。究極のエンタテインメントを目指したいですね」

超人学園ゴウカイザーもうすぐ登場です！

——最後に読者の方々へのメッセージを。

「ずいぶんお待たせしてしまって申しわけないですが、『超人学園ゴウカイザー』は時間をかけた分、内容が充実し、背景をパワーアップした、良いできになっていると思います。すべてにバージョンアップしてますしね。オープニング、エンディングの絵は自分で描きましたが、かっこいいので絶対見てほしい。とにかくワイワイ楽しくゲームしてほしいです。もう少しお待ち下さい」



NEO·GEO FREAKについて一言

「まず、創刊おめでとうございます。ついに出たかという感じですが、『NEO・GEO FREAK』に関しては、ネオジオ専門誌ということで、いろんな意味で楽しく遊んでほしいと思います。期待してます」







時空と国境を越えた超バトル!!
世界の英雄達が再び見参!!



暗黒超武会から一年…。
全世界に平和が戻り、自らの時の流れに帰って行った英雄たちのもとに、またしてもブラウン博士から、「第三回世界英雄大会」の招待状が届いた。
修行の成果を試す者、ライバルとの決着をつけようとする者、それぞれの決意を胸に英雄たちが集結する。
それを聞きつけたゼウス達も前回の雪辱を晴らすべく乱入をたくらむ。
すでに波乱含みの大会…、だが、真の恐怖はそれだけではなかった！

操作系・システム・必殺技全てがリニューアル！

投げ返しや飛び道具返し、はたまたデスマッチモード等、常に斬新なシステムでプレイヤーを楽しませてくれた本シリーズ。本作でも多くの新システムが登場、幅広い戦略性を持った闘いが可能となった。
また、操作系に関しても、前作までの「ボタンを押す長さによる強・弱攻撃の変化」から、４つのボタンと同時押しを使った、〝弱攻撃〟〝中攻撃〟〝強攻撃〟へと変わったため、強攻撃が咄嗟の場合にも確実に出るようになり、通常攻撃も大幅に増えている。
ちなみに攻撃ボタンの変化に伴い〝投げボタン〟はなくなり、挑発の方法も変わった。



多彩なバトルが可能となる画期的な新システム

ヒーローゲージシステム

「パーフェクト」では、キャラクターの闘気を表わす、「ヒーローゲージ」というゲージが存在している。
このゲージは攻撃や必殺技を出すことにより上昇し、攻撃を当てたり多段ヒットさせることによって、より効率的にためることができる。そしてゲージがいっぱいになると、必殺技のグラフィックが派手に変化したり、ヒット数が増えたりと、通常状態よりパワーアップする。
ただでさえ派手な必殺技が多いシリーズなので、今回どのように変わるか非常に楽しみだ。



エクストラアタック

キャラクターごとに異なる特殊な技が追加されている。
技の効果はキャラクターによってさまざまだが、服部半蔵なら通常技を強制的にキャンセルする「疾風の術」、出雲良子なら相手の攻撃を受け流して投げる「出雲流受け流し投げ」というように、各キャラクターの個性が現れている。
持ちキャラのエクストラアタックを有効に利用して、闘いを有利に進めたい。

ガードはじき攻撃／打撃防御攻撃

キャラクターの攻撃の中には相手のガードを崩すことのできる「ガードはじき攻撃」や、自分と相手の技と技がほぼ同時にでた場合に、相手の攻撃を受け流しつつ自分の攻撃を当てるという「打撃防御攻撃」といった攻撃もある。
これによって多彩な攻撃、かけひき、読み合いなどが、戦略に組み込まれてくるようになるであろうと思われる。

飛び道具破壊／飛び道具そらし

相手の放った飛び道具は、一部の通常技で破壊することができる。また、相手の飛び道具が当たる直前にガード方向にレバーをいれるとダメージを受けずに飛び道具をそらすことができる（ガード分の削りも受けない）。
シリーズ2作目にあった飛び道具返しは、一部のキャラクターのエクストラアタックでのみ、可能となっているようだ。
相手の飛び道具を無効化できるという利点もあるが、ガードが遅いと飛び道具が直撃してしまうというリスクも当然同居している。

エクストラアタックや空中ガードを新たに採用！

レバーの操作に関しては前作までと同様の、いわゆるオーソドックスな格闘ゲームのスタイルだ。上方向でジャンプ、前で前進、後方向で後退もしくはガード、下方向でしゃがみの各動作をおこなう。
また、後ろに2回レバーを素早く入れるとバックステップが、前ならダッシュで素早く移動でき、ダッシュ中にレバーを逆に入れれば止まることができる。上手に使って有利な間合いで闘おう。
空中ガードも新たに加わっ

た要素だが、相手の無敵対空技などをガードできるかは、まだ分かっていない。

ボタンの操作は前述の通り大幅に変更されていて、Aが弱パンチ、Bが中パンチ、Cが弱キック、Dが中キック。AB同時押しで強パンチ、CD同時押しで強キックが出る。挑発はBC同時押しに変更され、レバーの方向で挑発ポーズを選べるようになっている。対戦中に出すのなら最も屈辱的な挑発を選びたい。

ABCボタンを同時に押すことによりエクストラアタックを出すことができる。複数のエクストラアタックを持ったキャラクターもいる。同時押しマニア狂喜乱舞だ！

柔道選手から精霊使いまで16人の個性あふれる英雄達

キャラクター紹介

初代ワールドヒーローズから続編が出るごとに新キャラが登場し、前作ではプレイヤーキャラクターだけで16人の大所帯となっていただけに、現時点で新キャラの追加はないようだ。ただし通常技、必殺技ともに多くの変更がなされているため、前作までの戦法が通用するとは限らない。

伊賀の青龍 服部半蔵

寝ても覚めても修行に明け暮れる、本シリーズの主人公。攻守にわたってオールラウンドな闘い方ができる。大きな変化はないようだが、ダブル烈光斬を大武流烈光斬と書くようになった（笑）。

「全ては己を磨くため、己を超えるためでござる」

紅の疾風 風魔小太郎

熱い情熱を打倒半蔵とナンパにかたむける、もう一人の主人公。肩書きは半蔵同様に忍者なのだが、格好といい行動といい、全然忍んでいない。

彼のダブル烈風斬もまた、漢字表記となったようだ。

「半蔵！ 今度こそ決着をつけるぜ!!」

武闘的電影星 金龍

映画スターとしてだけでなく、歌手としても成功をおさめた彼〝ドラゴン〟だが、演技ではなく、全力で闘うことを切望し参加。

「ホアッチョー！ 私は全ての頂点を目指す!!」

美しき聖剣士 ジャンヌ＝ダルク

強い男との結婚願望があるのだが、あせる気持ちをついつい剣にぶつけてしまい、ますます強くなってしまっている。

「少しはみんな強くて、いい男になってるかしら?」

蒙古武烈王 ジンギスカン

武人として呂布とは互いに尊敬しあっている彼だが、覇王となった今も、勝利をめざし肉弾相打つ闘いに挑む。

「嬉しいのぉ、また力いっぱい闘えるとは」

豪快筋肉爆弾 マッスル＝パワー

やることなすこと全て大味な彼だが、鍛え抜かれた筋肉と技をひっさげて東西南北過去現在No.1の英雄を目指す。

「むん！ 俺のNo.1の筋肉を100%使える時がきたぜ!!」

鋼鉄軍人 ブロッケン

ブラウン博士の協力でさらにパワーアップ。もはや軍用兵器だかロボットだか分からない彼なのだが、果たして参加の資格はあるのだろうか?

「世界一の科学力の恐ろしさ、思い知るが良い！」

愛の伝導師 ラスプーチン

世界中の人々に愛の大切さと尊さを訴えながら、時空と国境を越えて闘う彼。

マッドマンへのライバル意識が強いらしいのだが、これはいい勝負だろう。

「愛こそすべて、今度こそみんな解り合えるでしょう」

真空の虎 シュラ＝ナイ・カノム・トム

死んだはずが生きていた？ 兄と修行を積み大会参加。地味と言われることを気にしているが、どう見ても地味。

「へっ！ あんまり俺を甘く見るとケガをするっスよ」

氷海の猛者 エリック・ザ・バイキング

歳をとってなお衰えないパワーは北欧神トールを連想させる。バイキングこそ、最強の海の男であることを証明するために大会に参加する。

「行ってくるぞ。なーに、負けはせん。バイキングの誇りにかけて」

踊る精霊使い マッドマン

神の国で精霊たちと平和に暮らしていたが、大会に邪悪な気配を感じて再び帰ってきた！ 色モノNo.1の座を死守できるか?

「感じるザマス。何かが、何かが起こるザマス」

殺人マシーン ジョニー・マキシマム

冷静かつ確実に相手を葬り去るのが信条の、巨漢アメフト・ファイター。過去3年連続MVPに輝き、闘いでも頂点を目指す。

「………………勝つ」

無敵の女子高生 出雲良子

派手な衣装やリアクションでプレイヤーに媚びを売らない、正統派女性キャラクター。

真の格闘家を目指し、また半蔵に追いつき追い越すために修行に励んでいる。

「やったね。また半蔵さんに会える♡」

ケンカ海賊 キャプテン・キッド

七つの海の財宝を探し尽くして、退屈な日々を送っていたお宝マニアの不良海賊。今大会は絶好の暇潰しか?

「ヘーイ！ おもしろいじゃなーい。いいケンカができるぜ!!」

闇の舞踏士 ジャック・ザ・リッパー

前回味わった英雄の血の味が忘れられず、無理矢理乱入。プリンのような形の足払いは今回もあるのだろうか?

「ケーケッケッケッケ。また刻めるのか、強い奴をよぉ!!」

三国一の大豪傑 呂布奉先

ジャックから話を聞き付け自分も乱入、武人として闘いたいと密かに思っている。

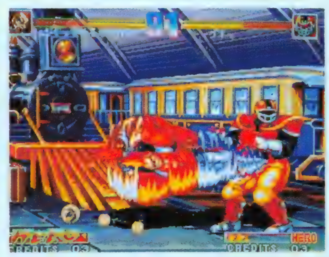
画幹方天戟の超リーチと攻撃力は果して健在か?

「また闘えるのか、奴等と」

さて、時を越えて英雄たちが覇を争う〝超武会〟を制するのはいったい誰だろう?

ワールドヒーローズパーフェクトは、もうすぐゲームセンターでプレイできるぞ！









気になる 新・必殺技は?

ここでは新作で新たに追加された新必殺技、特殊技について少々触れてみよう

主人公の半蔵には疾風燕落とし、ABCの疾風の術が追加され、ライバル風魔には龍翔投殺とABCの裏奥義〝欺〟が、ドラゴンにはABCの龍閃撃、ジャンヌにはABCのスラッシュウィップ、ジンギスカンにはABCの気合入魂、マッスルパワーはABCで対空投げのパワースラム、ブロッケンはジャーマンボム、ラスプーチンはアイスボール、エリックはABCエリック・シールド、マッドマンはABCマッドフライト、ジョニーはABCキャッチング、良子はABCの出雲流受け流し投げ、キッドはABCキャプテンポーズ、ジャックはABCの上・下段かわし、呂布はABCの天突槍などが加わり、例としてシュラは必殺技タイガーファング、タイガークロー、ムエタイキック、ダブルニーキックが継承技でコマンド変化は無く、タイガーパンチが↓＋ABC同時押しにコマンド変更された。



※画面は開発中のもの　　©ASTEC21

ファンタジックな魔法の世界

The Warlocks of the Fates

神竜戦記

20年の時間を経て眠りから覚める魔の魂。勇者は闘いのため西へと旅立つ。新ジャンルともいうべき「格闘シューティングゲーム」を楽しみながら、幻想的な物語世界へトリップしよう。

ストーリー

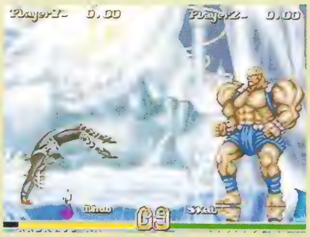
エル＝シーダ神聖王国の戦士ジャクイオ＝シャンカールが半人半魔の魔道士シュレヒテン＝ヴァイゼマンを敗北させた「神魔戦記」。敗れたシュレヒテンは自分の魂を分離させ、一つは人として地上に生かし、一つは魔神として地下に潜ませ、力の回復を求めた。そして20年…。

英雄ジャクイオ＝シャンカールの息子ディアデム＝J＝シャンカールは聖王宮で20歳の誕生日を迎えた。Jが魔を討つ光であることを意味する光神リュミエールの夢による啓示を、聖王自らが授かったのだ。Jはその啓示に従い、西の国へと旅立つ。

師と仰ぐ賢者スカルの助言でフォレッシャ森林に足を踏み入れたJは、盗賊の長ミュオーと出会う。盗みは悪だと決め込んでミュオーと闘うJだが、彼が悪徳な富裕者の財を貧しい人々に分け与える義賊であることを知り、二人は和解する。

ミュオーと別行動をとったJは、城塞都市ヴィトラエーニャでシャウダー荘の生き残りで復讐の念にとりつかれた女戦士、ヴァニティとふとしたことで闘うのだが、彼女が追っているのは魔道士クルークハイトだった。クルークハイトは彼女との闘いの折、光と闇の反発と融合によって出現する神竜を見せる。Jとミュオーはその後、毒水湖で出会った不思議な子供ヒルガとともに、死霊の庭園に向かう。そこで彼らを待ち受けていたものは…？

後に「神竜戦記」として語られる物語の幕開けである。



ただいまバク転中。



ヒルガの攻撃をくらったアイシャ。

テーマは「魔法」

このゲームの最大の特徴は、壮大な叙事詩を思わせる物語世界で登場する魔法である。

「剣と魔法」といえばファンタジーRPGの代名詞のように使われることが多いが、このゲームの魔法は実に細かく等級化されていて、実際にプレイする上でその奥行きの深さを十分堪能できるものと思われる。

近接系（武器系）攻撃
A　威力＝小　隙＝小
B　威力＝大　隙＝大

低級魔法
C　威力＝小　隙＝小
D　威力＝大　隙＝大

防御魔法
A＋B　直接反射系（平面反射）
C＋D　間接反射系（取り込み→誘導弾発射）

中級魔法
↓↘→C　飛行系魔法（飛び道具）1
↓↘→D　飛行系魔法（飛び道具）2
↓↘→CD　立体魔力障壁
→←→←→←　魔力急発散（力場最低時のみ）

上級魔法
キャラクター別のオリジナルコマンドとオリジナル魔法

力場操作
ABC　同時押し　力場下降（体内の魔力を高める）攻撃力下降　防御力上昇
BCD　同時押し　力場上昇（体外の魔力を高める）攻撃力上昇　防御力下降

究極魔法
所持している竜石ごとに1つ存在。竜石によってコマンドが違う。

飛行キャンセル
ABCD　同時押し　飛行を自発的に終了し降下する。

ユーザーフレンドリーな操作方法で豪快に

1レバー4ボタンで操作する。操作そのものは複雑なものではないが、攻撃は豪快で、大変ユーザーフレンドリーなゲームだといえる。（図はキャラクターが右向きのとき）

地上
↗前方ジャンプ
↑垂直ジャンプ
↖後方ジャンプ
↗↗スクランブル（急飛行移行）
↑↑スクランブル
↖↖スクランブル
→前進
↓下段（しゃがみ）
←後退（ガード）
↙下段ガード
→→ダッシュ（踏み込み）
←←跳び退き

ジャンプ中
↘↘飛行移行
↓↓飛行移行
↙↙飛行移行
←ガード

飛行中
↗前進上昇
↑上昇
↖後退上昇
↗↗前上高速飛行
↑↑上高速飛行
↖↖後上高速飛行
→前進
←後退（ガード）
→→前高速飛行
←←後高速飛行
↘前進下降
↓下降
↙後退下降
↘↘前下高速飛行
↓↓下高速飛行
↙↙後下高速飛行

芸術にまで高められた勇者たちの闘い

他のゲームには見られない、このゲーム独特のユニークな採点法がある。それが「芸術点」だ。「卓越した者たちの闘いは、闘いではなくすでに芸術である」との視点から、プレイヤーがいかに美しく闘ったかの指標が画面上に表されるのだ。勇者なら、自分の闘いの美にもこだわってみたいもの。

乱入対戦可能な2つのゲームモード

大きくわけてゲームモードは2つある。キャラクターごとの話に基づいてゲームを進行する「神竜戦記」と、勝ち抜き戦の「竜石魔術会」があり、どちらも乱入対戦が可能。タイトル画面で2P対戦を選んだときは、自動的に竜石魔術会になる。

神竜戦記

ストーリーに基づいて進行するモードで、マップ画面上でキャラクターを移動させ、出会った相手と闘う。首都の2ステージを除いた13ステージがあるが、全部をまわるわけではない。登場キャラは全9人で、同キャラは登場しない。進め方によってはキャラの登場順やルートが変わるが、話の出だしや結末は変化しない。また最後に登場するのがボスだとは限らない。

戦闘モードは3種類とも登場する。乱入対戦時のステージセレクトはできないが、戦闘モードセレクトは挑戦者が3つのうちから優先的に選択できる。コンティニューや乱入勝利でキャラが変わったときは話が振り出しに戻る。エンディングはキャラクター別で、1コインクリアすればスタッフロールが流れる。

竜石魔術会

単なる勝ち抜き戦。対コンピューター戦では、8人に勝つと優勝。登場順はランダムだが、同キャラは必ず8人目。ステージは闘技場ステージのみ。戦闘モードはコンペティションのみ。対人戦では勝ち抜き人数が記録として残る。挑戦者はステージと戦闘モードを選択できる。同時スタート時は1P優先。1Pプレイの最中に乱入があった場合、1Pが勝ったときは継続して進めることができるが、2Pが勝ったときはトーナメントが始めからになる。



魔法力場の上昇（発散）を行うヴァニティ。

コンティニューするときは、キャラクターを変えない限り継続して進めることができる。エンディングはほぼ共通。



城塞都市ヴィトラエーニャにて。

物語世界に引き込む個性的なキャラクター

Ⓙ
（ディアデム＝ジュスティス＝シャンカール）

生きながらにして伝説の勇者となった父の力を十二分に受け継ぎ、神聖帝国内でもかなり有望とされている人物。

剛直にして単純明快な性格だが、教義に囚われすぎて融通の利かないことも。女性に対しては非常に奥手。

目的は西方の魔導社会帝国へ乗り込み、かつて父が倒した魔王シュレヒテンの血を引く者を探しだして倒すことだ。

ラビィ
（ラビュリアーニャ＝リープリッヒ）

両親をなくしたあと賢巨人スカルに師事し、12歳にして古代語術師の資格を得る。複数の使い魔を操り、飛空術も会得している。

性格は至って明るく子供らしいかわいらしさを持つが、極度の寂しがり屋で、一人でいるのが非常に苦手。

突然旅に出てしまった師匠を手伝うため、追跡するのが彼女の目的だ。

ミュオー
（ミュオー＝パリース）

フォレッシャ一帯をテリトリーとする義賊団の若き長。

性格はややひねたところがあり、一般人には理解できないような行動をとることも。大変な好色で、女と見ればすぐに口説き始める。

南方で勢力を広げてきた水賊団を単身自ら偵察するのも、その賊長が女だからだ。

ヴァニティ
（ヴァニテス＝シャウダー）

西ユライ地方にあるシャウダー荘の長の長女。2年前、蛇十字の魔道士に荘を全滅させられたことから、残りの人生をすべてその魔道士への復讐に賭ける。

クルークハイト
（クルークハイト＝ヴァイゼマン）

蛇十字の黒装束と仮面で全身を覆った謎の魔術師。実は20年前に死んだ魔王シュレヒテンの片割れで、再び闇に君臨しようとしている。

スカル
（スカラー＝ソクラティチェスキィ）

かつてエル＝シーダの勇者ジャクイオとともに魔王を倒した。人は尊敬を込めて彼を「賢巨人」と呼ぶ。魔王シュレヒテンの末裔についての噂の真相を調べている。

ヒルガ
（ヒルガルト＝フォン＝ゲシュタルテン）

奇跡の子、神の子といわれている少年だが、実は賢者ゲシュタルテンが転生した姿。スカルをライヴァル視し、打倒スカルを目的としている。



ロワーフィールの瞬間！

アイシャ
（アイーシャ＝アイライ）

東ユライの大貴族の娘だが、水上都市チェットヴォルティーニャから暗黒都市トレティエーニャまでの海域を縄張りとする水賊団の長。縄張りに侵攻してきた楽死団を調査し、退治するのが彼女の目的。

トート
（ベクウェーム・トート）

かつてはエル＝シーダの高司祭だったが、裏で悪行を重ねていたことが表沙汰にされ、国外永久追放を受けた。その後悪魔召喚の秘術を手に入れ、「アッバドゥーム」を召喚したが、逆に精神を支配されてしまっている。現在、楽死団を組織し、闇のテリトリーを広げんと日々暗躍を繰り返す。

アッバドゥーム

20年前の「神魔戦記」で敗れたシュレヒテンの魂の片割れで、こちらは悪魔の部分。召喚主トートを逆支配し、クルークハイトを待ち受けている。



ヒルガの究極魔法に飛ばされるラビィ。

各キャラクターの上級魔法やステージ構成など、詳しい情報を入手次第、次号以降でも紹介していく。乞うご期待！



アーケードビデオゲーム初のリアルジョッキーアクション 手綱を操りGIを制覇せよ!

ストーリー

競馬狂の父の影響で、まだ年端もいかぬ少年の風体をしているがそこらの競馬通も顔負けという男の子が独り言のようにいった。

「僕も騎手になって『ナリタブライアン』みたいな強い馬に乗って見たいなあ」

「ブライアンか、確かに強いな。けど『皇帝』には勝てないだろうな」

父は日曜の予想のために競馬新聞に目を通しながら、上の空でつぶやいた。

「なに言ってんだよ、父ちゃん!! 絶対ブライアンの方が強いよね叔父ちゃん?」

子供に叔父といわれた男は、わざわざ大阪から暮れのレース『有馬記念』を見るためだけに上京し、居候をしている少年の父の義弟だった。

男は少年の問いかけに答えた。

「確かにブライアンはめっちゃ強いで。けどな、ほんまの競馬好きは逃げてなんぼの馬が好きなんや。おっちゃんは、日本で初めてJCを制し関西が世界に誇る『カツラギエース』が一番強いと思とるんや」

「何だよ、父ちゃんも、叔父ちゃんも本当に強い馬を認めないなんて。もう僕寝る。おやすみっ!!」

少年は怒って自分の部屋へいってしまった。

少し慌てた表情で男はいった。

「わしもやけど、義兄もいらんことをいうから見てみい、怒ってもうたで。ほったらかしといてええんかいな」

「いいんだよ、どうせ寝たら忘れるって。それより明日のことだけど…」

そんな大人たちの会話も知らずに、少年はふてくされて寝てしまった。ふて寝した少年はある夢を見ていた。

それは、過去にGIで勝った最強馬が集められておこなわれるレースに、自分が乗っている夢だった。

しかも、最強と思われるライバル馬を蹴散らし、世界最高峰のGIレース『凱旋門賞』が行われる、フランスのロンシャン競馬場のゴールを駆け抜けていく姿だった。

少年は、その夢に満足するように健やかに眠り続けた。

いつの日か、本当にその日が訪れることを信じて。

「ステークスウィナー」は、アーケードゲームとしては初めての競馬ゲームだ。

過去にもメダルゲームでは多数存在した競馬ゲームだが、プレイヤーはレースを見ながらコインをベットするだけで、最終的にはコインの増減がゲームの結果を決定していた。たしかに競馬のゲームなのだから、それは現実に近い遊び方であるといえるだろう。

しかし、ビデオゲームの題材にするのなら、コインを賭けるわけにはいかないし、何より自分で操作できないので、プレイしているとはいえなくなってしまう。レースの勝敗をすべてCPUが決めてしまうからだ。

しかし、実際の競馬やメダルゲームを見ていて「あのレースの、あの場所で、こうしていれば…」といった、自分の判断が結果に影響するとすれば、レースの結果を待つだけから自分で馬を操ることができたとすれば、それは立派な競馬ゲームであるといえよう。

それがステークスウィナーの魅力である、「ジョッキーになりきって馬を走らせ、プレイヤーがレースに参加できる」ということなのだ。

実在のコースで臨場感を再現

自分で馬を操ってレースを勝ち抜く、という基本的な内容は理解してもらえたと思うが、このゲームの魅力的な部分はまだまだある。

レース中の臨場感を高める演出として、ライバル馬の名前は実在の物を使用し、レースがおこなわれるコースも実在のコースを縦・横・斜めのスクロールによって、スタート・ゴールから坂まで完全に再現している、プレイヤーはそのコースに合ったペース配分などを計算しながら馬を走らせるという、戦略的な遊び方もできるようになっている。

また、ゲーム中の基本ルールも、JRAの主催する中央競馬のルールをゲームに合わせてアレンジし、3歳新馬戦から古馬になるまでの数々のレースを用意することにより、プレイ中の臨場感を一層ひきたてている。

当然ビデオゲームならではのシステムも用意してあり、「リアルな雰囲気を味わいながら、ゲームとしても楽しめる」といった要素や、面クリア後のボーナスステージでの調教により、馬のステータスを上げる「持ち馬を育てる楽しさ」もふんだんに盛り込まれている。

手綱と鞭でゴールを目指せ!

ステークスウィナーの基本操作は、8方向レバー+2ボタンと、思ったよりシンプルにできている。レバー操作は、画面のスクロールが縦・斜めの場合には左右で、横スクロールの場合には上下でそれぞれの方向にキャラクターを移動させる。ボタンはAボタンが手綱による馬のスピード調節、Bボタンが同じく鞭による調節だが、馬にはライフゲージがあり、ボタンを押すと少しずつライフを消耗するた







※このゲームは開発中ですので、ライバル馬名やルール、アイテム等に変更の可能性があります。

め、ただボタンをたたくだけではスピードは速くなるがすぐにバテてしまう。コースの長さも頭にいれて、後半の追い込みのためにスタミナを残しつつスピードを上げていこう。

ステークスウィナーでは、プレイヤーは8頭の馬の中から好みの馬を選び、キャラクター（持ち馬）としてプレイする。8頭の馬はそれぞれ異なった4つのステータスを持ち、グラフィック（馬体色）、性別、血統などによって個性を表現されていて、自分の気に入った馬でプレイすることができる。



お助けアイテムで有利に戦え

ステークスウィナーは、基本的にリアルタイプのジョッキーアクションゲームなのだが、ゲーム性を高めるための演出もいくつか加わっている。



レース中に出現するアイテムなどもゲームならではの、楽しく遊ぶために用意された要素であるといえる。

通常のレース中に出現するアイテムは、そのアイテムの上を通過することによって、プレイヤーの持ち馬に対する様々な効果を発揮する。

効果については、アイテムによって必ずしも有効的であるとはかぎらず、アイテムを取る時には細心の注意が必要である。

レース時出現アイテムの効果

アイテム名●にんじん
効果：ライフが少しだけ回復する。
出現確率：高確率

アイテム名●しびれ薬
効果：一定時間レバーレスポンスが悪化する。
出現確率：高確率

アイテム名●はね
効果：スピードメーターが少しだけ上がる。
出現確率：中確率

アイテム名●もぐら穴
効果：スピードメーターが少しだけ下がる。
出現確率：中確率

アイテム名●？
効果：上の4種類の中からランダムで効果が選択される。
出現確率：低確率

調教中出現アイテム

面クリア後の調教ステージでも出現する。ここで取ったアイテムの効果は、その後のステージでの持ち馬のステータスに直接変化をあたえる。



アイテム名●スピード
効果：4つ集めると、持ち馬のスピードのパラメータが1アップする。

アイテム名●スタミナ
効果：4つ集めると、スタミナのパラメーターアップ。

アイテム名●パワー
効果：4つ集めると、パワーのパラメーターアップ。

特殊コマンドで有利な展開

そして、ステークスウィナーのアクション性を高めるための操作システムに、レバー＋ボタンによる〝コマンド技〟の存在がある。

これにより、ともすればコース上を敵をよけて進むだけ、といった展開から、プレイヤーが積極的に他の馬と競う、よりリアルな操作感を味わうことができる。

用意されているコマンドは4つだが、これで全部かどうかは分かっていない。

馬群割り（コマンド技）
馬の走るアクションにあわせて、レバー進行方向＋A

馬にバテの兆候が出始め、鞭や手綱でスピード調節ができなくなった時に、現在のスピードを維持するためのテクニック。

体力が0になっても、首押しのコマンドを入力すれば、徐々にスピードが落ちるだけで、大バテはしない。

スピードアップなどの大きなメリットがないかわりに、目立ったデメリットも特にない。

ただし、このコマンドは、最後の直線で体力が少ない時にのみ使用できる。当然、効果は横スクロールの直線部でのみしか得られない。しかし、効果はライフが0になっても持続する。

見せ鞭（キャンセル技）
レバーを進行方向逆に、素早く2回入力

ペースを上げすぎて、後半バテそうになった時に使用する。再度のスピードアップには、当然ライフを消費するため、コマンドの使用頻度は低いといえる。

急減速は、目の前に欲しくないアイテムがあった時の非常回避手段として主に使用するが、一気に2段階スピードが落ちるので、レース後半では再加速に無駄な時間を使ってしまう上に、ガッツのパラメータの低い馬は再加速するのに非常に時間がかかるので、よほどの時以外には使ってはいけない。

急減速（コマンド技）
B（鞭）の後、タイミングよくA（手綱）

無駄に鞭を使用しないための技。コマンドが成功すると、体力を減らさずに鞭一回分のスピードアップが可能だが、失敗すると鞭を入れた後に手綱を引いてしまい、都合2回分のライフが減ってしまうことになる。

しかも、ライフの残りがない時に鞭を入れてしまうと、馬は一気にバテてしまうため、コマンドの入力は慎重にしなければならない。

ただし、見せ鞭はレース中のどこでも効果が得られ、序盤から最後の追い込みまで使途が多く、使いこなせば大変に有効な技となる。

首押し（コマンド技）
レバーを進行方向に素早く2回入力

馬群を後ろから抜こうとする時に大回りすると、通常ならタイムロスしてしまう。

しかし、この馬群割りを使用することにより、タイムロスせずに一気に馬群を抜き去ることができ、非常に有利な使い道のある技であるといえる。

ガッツの高い馬であれば、さほどデメリットもないものの、ガッツの低い馬がこの技を使用した場合は、異様にライフを消耗してしまうため、馬群を割った後にスピードアップができなくなり、結局レースに負けてしまうことになりかねない。

結局、ガッツのパラメータの高い馬であれば、レース中のどこでも効果を発揮するため有効な技であるといえるが、ガッツの低い馬は素直に馬群を回避したほうが、結果的には速く走れるといえる。

これらのコマンド技を、レース中の持ち馬の状況、体力、疲労度、馬のステータスの状態などを考えながら有効に使い、GIロードを勝ち抜いていって栄光のエンディングを目指そう！





風雲默示録 ―格闘創世―

立体的ステージで行われる
ルール無用の超異種格闘対戦
獅子王を倒し最強を目指せ!

混沌とした近未来に起きた
格闘の達人たちによる默示録

これが風雲默示録の世界だ

時代は21世紀前半。情報伝達手段などの発展によって、人種や習慣といった文化の境目がなくなってしまったこの世界では、さまざまな人種や文化が入り乱れ、独特の様相を呈している。おそらく我々の目には、一風変わった風景や人々が目に映ることだろう。

格闘技の形態もその例に漏れず、時代の流れによって新旧の武術や、現代では格闘技と見られていない要素までもが混じり合い、全く新しい流派として存在している。このゲームはそんな時代の物語である…

●

切り立った絶壁に面した海岸沿いに、寄生するように広がる街がある。その街は「ジパングシティー」と呼ばれる、最も異文化の密集する街の一つで、貿易を中心に栄えている非常に大きな街だ。上空より街を見下ろすと、その異質さが理解できるであろう…

最強の男、「獅子王」現わる

「獅子王」と名乗る謎の格闘家が政府を通じ、TV中継によってある声明を発表した。

『ふはははは…我が名は獅子王！　地上最強を冠する闘士なり。我が声を聞きし者の名かに、自分こそが最強とのたまう愚か者よ！　ここに集え!!　獅子王の名をしらしめるために、今この時より「獣神武闘会」を開催する!!

見事この大会に勝ち残りし者は、我と戦う権利を得ることができるのだっ！　そして、万が一にもこの獅子王を倒せしものには、永遠の富と英雄の称号を与え、末代にまで語り継ぐものなり。

我を存分に楽しませてくれることを願うぞっ!!　はっはははは…バキッ』

そばにあった重さ2トンはありそうなTVカメラを、ひと殴りで4mも吹っ飛ばして、獅子王は声明を締めくくった。

この時点では誰も「獅子王」の魂胆は分からなかったが、その強さは十分過ぎるほど伝わったようだ。この声明後、街中から腕に覚えのある者たちが続々と集まり、その人数は100人を越えた。

試合はルール不要、格闘技と呼ばれるものなら、素手・武器・場所を問わず、何でもOKという状況で行われ、その人数は徐々に絞られていった。

その結果、名誉や富に執着する者、「獅子王」の秘密を暴こうとする者、獅子王に復讐の炎を燃やすものなど、さまざまな思惑を秘めた9人の闘士が勝ち上がって来たのである。



スピード 迫力 過激な個性!

〝風雲默示録〟は、基本的に1対1で行われる対戦格闘ゲームである。対CPU・対人対戦ともに3ラウンド中の2本先取ルールで、途中参加も当然OKだ。

プレイヤーは独自の格闘スタイルとバックグラウンドを持った10人のキャラクターの中から1人を選択し、それぞれの目的を果たすために打倒「獅子王」を目指して獣神武闘会を闘い抜く。（獅子王も選択可能である。）

キャラクターは素手だけでなく、各自が得意とする武器を使用しての攻撃も可能なため、キャラクターの個性だけでなく武器の個性も必殺技などにあらわれており、見た目にも迫力があって楽しめるようになっている。



また、ステージ内には移動や攻撃の可能なラインが上下（奥と手前）に存在しているのだが、必殺技や武器投げ、多彩な種類のラインアタック



による攻防のおかげで、いわゆる〝ライン間を往復しての待ち・逃げ〟が出来ないうえ、相手を追って別ラインへ飛んでゆく飛び道具などもあり、常にラインを意識した戦いを頭に置いてプレイしなければならない。そのため、攻める側も守る側も多くの選択肢を持った戦略を組める。

そして、敵は対戦相手だけではなく、ステージによっては上のラインに置かれた障害物を落下させて攻撃出来たり、プレイヤーの意思に関係なく吹き出すマグマによってダメージを受けたりするハプニングも起こるので、ゲーム中の油断は絶対に禁物だ。

侍スピリッツや龍虎の拳でおなじみの〝ズームイン&アウト機能〟も採用されていて、別ライン同士の攻防や遠距離・近距離での闘いをダイナミックに演出、ゲームにスピード感と迫力をあたえている。

あらゆる対戦ゲームの集大成 多彩な操作をマスターせよ!

8方向レバーによって通常の操作を行うのは一般的な対戦格闘ゲームと同様だが、風雲黙示録ではさまざまなレバー操作とボタンの組み合わせによって数多くの特殊な動作をおこなえる。自在に使いこなせれば、今までの対戦格闘ゲームでは考えられないような自由度の高いプレイが可能なので、ぜひともマスターして、勝率アップをはかっていきたい。

レバーを素早く→→と入力するとダッシュ、←←でバックステップ。

↙→→と入力することにより通常より速く、距離のある大ダッシュとなり、↘←←と入力すると大バックステップとなる。どちらも非常にスピードがあるので、使い所を間違えなければ有効である。



ボタンはABCDの4つすべてを使い、Aボタンがパンチ、Bボタンがキックで短く押せば小攻撃、長く押せば大攻撃になる。押した感覚としては龍虎の拳シリーズに近いと言える。

Cボタンは武器による通常攻撃、Dボタンで通常のラインアタックが出せる。

ABボタン同時押しはDボタンと同様のラインアタック、BCボタン同時押しで武器投げ（小）、ABCボタン同時押しで武器投げ（大）が出せる。

また、特殊なボタン操作として、相手に投げられた（組まれた）瞬間にCボタンで投げを切り返して逆に投げ飛ばすことが出来る。おなじくAボタンかBボタンで殴り返して振りほどくことができる。ちなみに投げ返しなどはボタン連打で返せる確率がアップだ！ Cボタンは武器で殴る他にも、飛んできた相手の武器を殴るように押すと、武器をはね返して相手にダメージをあたえることもできるようになっている。（一部には、はね返せずに打ち消すことしかできない技もある）

他にも自分がガードポーズ中に→+Aボタンで相手の攻撃をよけつつ反撃をする避け攻撃も出せる。ちなみに避け攻撃を出している間は上半身が無敵になっているうえ、スーパーラインアタックやしゃがみ以外の武器投げをかわすことも可能なので、見た目が地味だなどといわずにうまく使いこなしていきたい。

立体戦法で対戦相手を倒せ 今、ラインアタックが熱い!

ラインアタックはステージの上下に存在する足場を利用した攻撃で、相手と同一のラインから出すともう一方のラインに移動し、別ラインから出すと相手のいるラインへ跳び込みつつ攻撃する。

ラインアタックは歩行中、しゃがみ中にも出せるうえ、他の攻撃と組み合わせて連続技にすることもできるが、相手の投げた武器によって迎撃されてしまう。（しゃがみ武器投げには当たらない）

また、ABボタンやDボタンの通常のラインアタックの他にも以下に紹介するようなコマンド式ラインアタックもあり、コマンドで出すものはガードされても体力をけずることができるので、極力コマンドで出すようにしよう。

スーパーラインアタック

→←↙↓+ABorDボタン



他のラインアタックより威力が高く、攻撃判定も大きいので離れた相手にもヒットしやすい。

ステップラインアタック

↘or↙+ABorDボタン

右か左にダッシュしてからラインアタックを出すので、相手の投げた武器をかわしつつ攻撃できるという利点がある。また、同一ラインで出した時も、ダッシュする際に相手に接触すれば、ライン移動の瞬間にダメージを与えることができる。

攻撃よけラインアタック

←+ABorDボタン

相手と逆の方向へラインアタックで跳んでゆくので、相手が迎撃を狙った場合、攻撃をよけやすいが、よけるだけなので攻撃はできない。

大ジャンプラインアタック

↓↑+ABorDボタン

大ジャンプして一度画面から消えたあと、相手の頭上に落下しながら攻撃を加えるので、奇襲や離れた相手を攻撃したり、相手の武器を上にかわしつつ攻撃したりもできる。

火花を散らす個性と必殺技・頂点を目指して闘いが始まる

ニコラ

本名：ニコラ・ザザ
12歳（男）ロシア人
身長160cm／体重50kg
武器　パワー・フリスビー

10歳で博士号を取ったIQ600の天才少年。自分の開発したプロテクタースーツの強さを試すため武闘会に参加。

武器であるフリスビーは、トリッキーな動きをするため利用価値は高い。



ハヤテ(疾風)



本名：ショー・疾風
20歳（男）日本人
身長185cm／体重78kg
使用武器　ブーメラン

空手とブーメランを組み合わせた格闘技「風雲拳」の若き師範。有り余る力を獣神武闘会にぶつける、このゲームの主人公的存在。強力な飛び道具や複数回ヒットする突進必殺技が非常に使えそうだ。

ジョーカー

本名：マルコ・バリャドリッド
27歳（男）スペイン人
身長210cm／体重75kg
武器　マジック・アイテム

社会のはみだし者を集めた無法集団のリーダー。元・大道芸人の彼は獅子王を倒して注目を浴びたいという動機で参加。トランプやびっくり箱などマジックの道具を体中に隠し持ち、武器としている。



イーグル



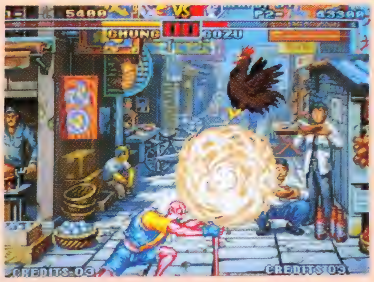
本名：マックス・イーグル
25歳（男）アメリカ人
身長198cm／体重113kg
武器　ヘラクレス・アックス

過激さをウリとするプロレス団体SWFのメインイベンター。獅子王が生き別れの兄と似ていたため、確認しようと武闘会に参加。強靭な肉体を利した戦法は脅威的。

チュン

本名：チュン・パイフー(中白虎)
82歳（男）中国人
身長162cm／体重48kg
武器　炎の杖

過去に無敗のまま引退した伝説の拳法家。山で仙術の研究をしていたが、獅子王との確執を理由に参加。“伝説の狼”と呼ばれる格闘家からもらった帽子を愛用、対戦中に取れるとキレてしまう。



牛頭(ゴズウ)



本名不明
?歳（男）国籍不明
身長190cm／体重85kg
武器　カギ爪

古代よりの忍びの術を使う闇の組織「邪呀（ジャガ）」で暗躍する3兄弟のひとりで、末弟の鹿頭（カズウ）を獅子王に殺された遺恨により武闘会に参加。常人離れした動きで火炎忍法を駆使する。

ゴードン

本名：ゴードン・ボウマン
38歳（男）アメリカ人
身長200cm／体重200kg
武器　スタン・トンファー

愛する娘の手術費用欲しさに参加する、気性の激しいポリスマン。その巨体ゆえの圧倒的パワーとリーチは全キャラ中屈指の性能であるが、その分スピードは遅いので、相手に近付くまでがつらい。



馬頭(メズウ)



本名不明
?歳（男）国籍不明
身長190cm／体重84kg
武器　カギ爪

三つ子の兄である牛頭と共に弟の復讐のため武闘会に参加する。水流忍法の使い手であり、外見や一部の通常技など兄と似た部分が多いが、必殺技などに違いがあるので、戦法は変わってくるだろう。

獅子王

本名不明
?歳（男）国籍不明
身長205cm／体重128kg
武器　ソード・オブ・レオ(長剣)

自ら最強を名乗る謎の人物で、獣神武闘会の開催を宣言したが、その動機は不明。鋼の様な肉体と強烈なオーラは対峙する者を圧倒し、その攻撃は相手を恐怖と絶望をあたえるに充分な威力を持つ。



キャロル

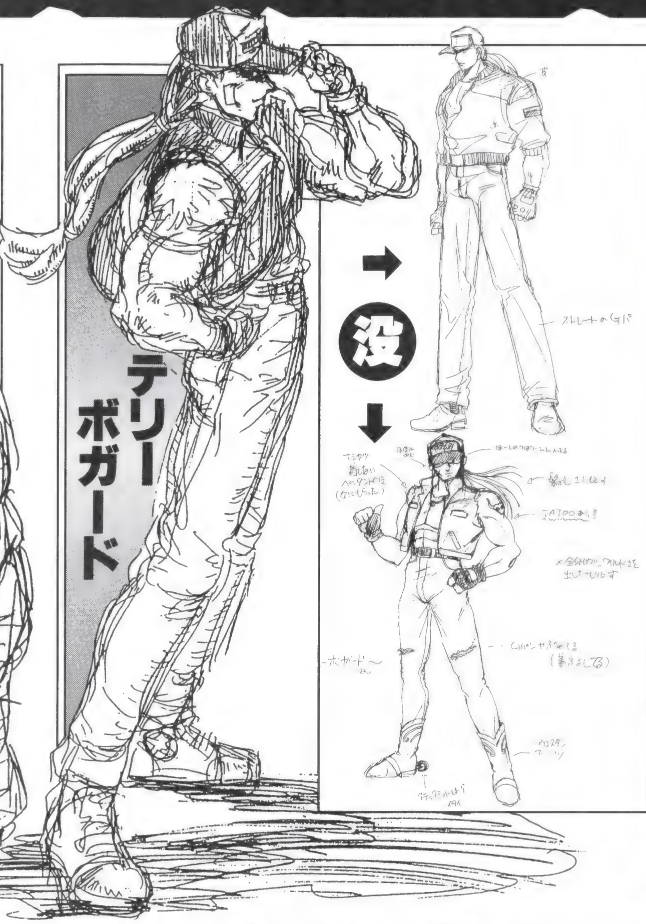


本名：キャロル・スタンザック
17歳（女）フランス人
身長168cm／体重51kg
武器　ジムナス・ボール

新体操の動作と合気道の気の力を組み合わせた「ジムナス・アーツ」の使い手。父の思惑で決められていた獅子王との婚約を破棄するため、武闘会で獅子王を倒すことを決意したうら若き乙女である。

餓狼伝説3 設定イラスト集





名前：東丈
声優：檜山修之
格闘技：ムエタイ
国籍：日本
職業：ムエタイ選手
誕生日：1972年３月29日
年齢：23歳
身長：180cm
体重：72kg
血液型：AB型
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
嫌いな物：学校
大切な物：はちまき
得意スポーツ：格闘技全般
好きな音楽：ド演歌
特技：ナンパ

●ムエタイ界史上最強チャンプとして快進撃を続ける。K.O.Fで知り合い、その後くされ縁になってしまったチン・シンザンより、秦の秘伝書に関する情報を入手する。その秘伝書が香港の勢力図を塗り替え、サウスタウに飛び火したという情報を…。危険を愛し、マンネリズムを嫌うジョーが、サウスタウンに向かったことはいうまでもない。

ストーリー

最強の格闘家のみ手にすることができるという「秦の秘伝書」。紀元前、秦の始皇帝の御代の頃に3本に別れて記されたこの秘伝書は、すべてを集めねば本当の意味を果たさない。いつの時代も腕に覚えのある格闘家が、この秘伝書を手に入れようと、争いを繰り返していたという。

現在、秘伝書は各地に散らばり、最強の格闘家を待っている…。

香港——

ありとあらゆる悪が動き、何もかもが金に変わる国。そこを根城に暗躍する男がいた。

男は秦の秘伝書にかねてから興味を持っていた。

「サウスタウンに…？」

「はい。どうやら秘伝書の一本がそこにあるらしいとの情報が…」

「なるほど、サウスタウン…か。あのギースという男が牛耳っていた街だな。面白い…」

男はゆっくりと立ち上がった。

「秘伝書を集めるためのコマはそろっている。サウスタウン…格闘家が多く集うキング・オブ・ファイターズ…、すべて秘伝書に引き寄せられるといっても過言ではないかもな」

その夜、男はサウスタウンへと向かうために香港を発った。これからはじめる闘いを予測してか、それとも秘伝書を手に入れた時のことを考えてか、口元に笑みをうかべていた。

名前：テリー・ボガード
声優：橋本さとし（劇団☆新感線）
格闘技：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
職業：フリーター
誕生日：1971年３月15日
年齢：24歳
身長：182cm
体重：77kg
血液型：O型
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
嫌いな物：なめくじ
大切な物：ジェフの形見のグローブ
得意スポーツ：バスケットボール
好きな音楽：ロック
特技：女性のスリーサイズを当てること

●アメリカ大陸を中心に武者修行の旅を続ける。パオパオカフェ２号店のオープンの知らせを聞き、サウスタウンを訪れる。街はギースという支配者をなくし、多くの無法者を受け入れるという皮肉な現実をみせている。折しも、秦の秘伝書騒動が街を席巻し、新旧入り乱れての勢力争いが展開される。テリーもまたその渦中へと引きずり込まれていく。

☆☆☆☆☆☆☆開発者に聞く☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

開発者に聞く……Q&A

Q：前作までの2ラインバトルから、3ラインにしたことで攻撃の幅が広がったと思いますが、逆に増やそうとした開発過程でご苦労なさったのはどんな点ですか？

A：2ラインの時には奥ラインと、手前ラインの距離を感じさせるように、ジャンプで移動させるようにしていました。今回は3ラインにすることで、手前と奥のラインをより分かりやすくするために、ラインの距離を近く感じさせるような動きをさせることと、キャラクターの動きを少し角度をつけたグラフィックにすることに苦労しました。

Q：従来のラインバトルも好評だったと思うのですが、あえて3ラインにした意図みたいなものは、何かありますでしょうか？

A：『餓狼伝説』のラインバトルを、もっと立体的でかつスピーディな形で表現したかったからです。

Q：前作の『餓狼伝説ＳＰ』では「避け攻撃」だけでしたが、今回の『3』では、避け攻撃の他に同効果の「クイックスウェー」など、新たなシステムが加わりました。どんな発想から今回のシステムを考えついたのでしょうか？また、その時のエピソードがあったら教えてください。

A：①避け攻撃はガード状態





名前：不知火舞
声優：曾木亜古弥
格闘技：不知火流忍術
国籍：日本
職業：不知火流忍術継承者
生年月日：1974年1月1日
年齢：21歳
身長：164cm
体重：50kg
血液型：B型
スリーサイズ：85・54・90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
嫌いな物：蜘蛛
大切な物：おばあちゃんの形見のかんざし
得意スポーツ：羽根つき
好きな音楽：ヘヴィメタル
特技：和裁

●祖父の不知火半蔵亡き後、正統後継者となる。不知火流忍術をマスターし、体術系においてはアンディの協力を得ることになる。アンディへの思いは変わらず、今回のサウスタウン入りもアンディとの海外旅行を楽しむ呑気なものだったが、現実は甘くなかった。舞を騒動に巻き込みたくないアンディの態度にいらだつ、好奇心旺盛な女性である。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆開発者に聞く☆☆☆☆☆☆☆

から出せるという点は、そのまま残したい。②クイックスウェーは基本状態から「攻撃をさせる」という動作をさせたい。という2点から考えついたものです。初めはテスト的に避け攻撃をなくして、手前と奥にクイックスウェーするというアイディアもありましたが、コマンドが難しいため、ボツになりました。

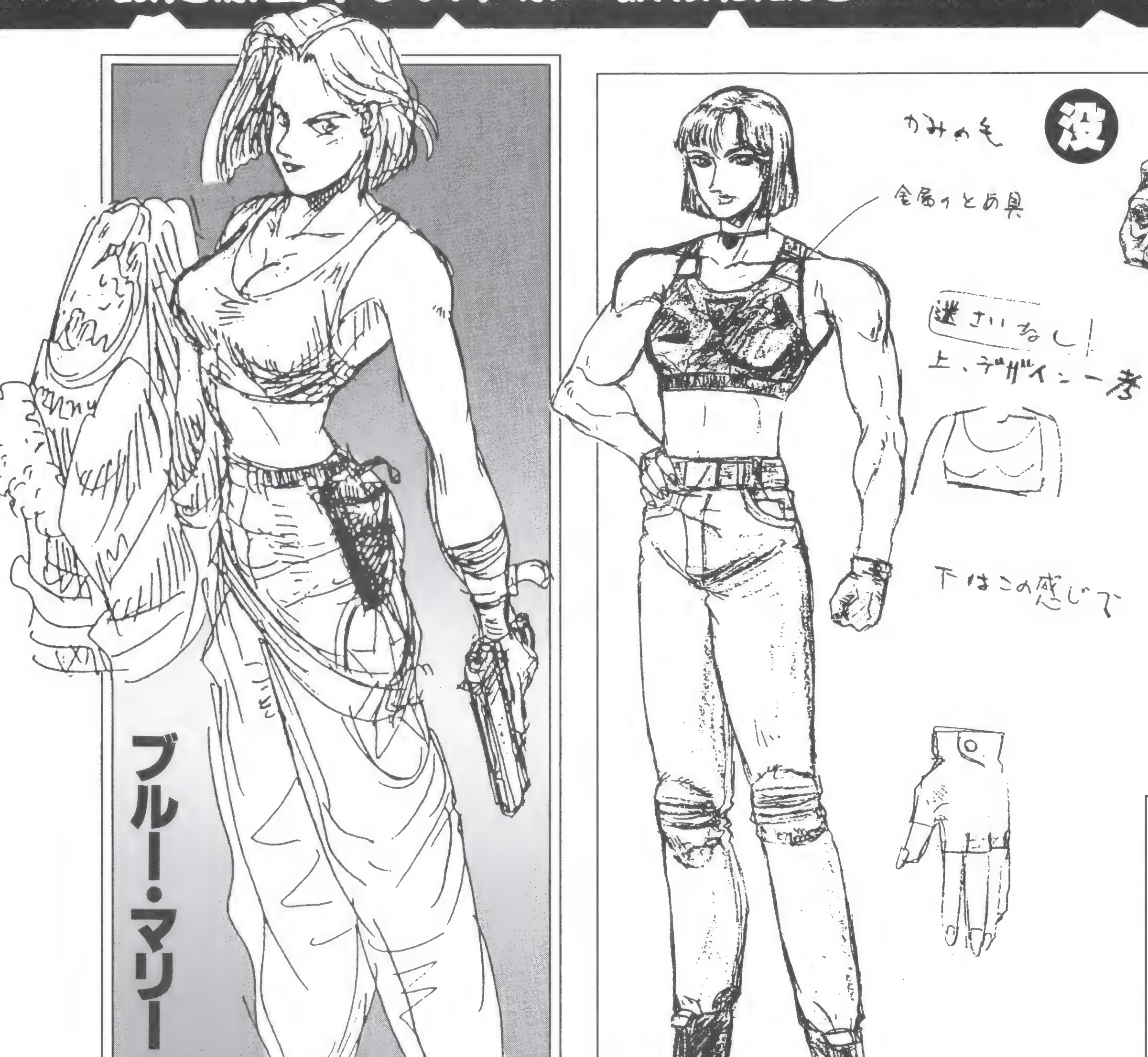
Q：今までのシリーズでも多少ストーリー性はあったものの、それを前面に押し出すようなことはなかったようですが、この『3』であえてストーリー性を大きく取り上げた理由は何でしょう。

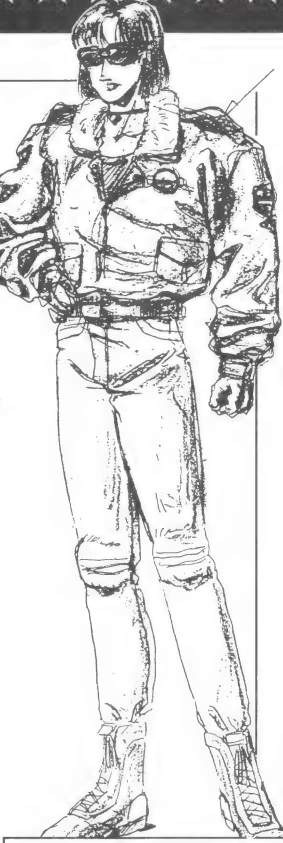
A：今回のように新キャラが半数以上を占めている場合、ストーリー性を強調することによって、より新しいキャラの存在理由を明確にできると思ったからです。

Q：オーバースウェー攻撃の場合は、A～Dボタンどれでも攻撃できますが、対オーバースウェー攻撃は、A＋BまたはB＋Cボタンだけになってますね。ボタン操作をわけた理由はあるのでしょうか？

A：元ラインにいるプレイヤー（対オーバースウェー攻撃を出せる側）が、別ラインにいるプレイヤー（オーバースウェー攻撃が出せる側）に対して、必殺技やしゃがみ攻撃（通常攻撃）で反撃できないようにするためです。

Q：『餓狼伝説SP』は、全キャラ共通で、接近してレバーを左右のどちらかに入れてボタンで投げることができまし





名前	ブルー・マリー
声優	生駒浩美
格闘技	コマンドサンボ
国籍	アメリカ
職業	フリーエージェント
生年月日	1973年2月4日
年齢	22歳
身長	168cm
体重	50kg
血液型	AB型
スリーサイズ	86・54・85
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	牛丼
嫌いな物	ネコ
大切な物	革ジャン
得意スポーツ	野球
好きな音楽	バラード
特技	ボーカル(ロック、バラード)

●職業はフリーエージェント。武道の家系に生まれたために、幼い頃よりあらゆる護身術を身につける。なかでもコマンドサンボが得意。ギース・ハワードに古武道を教えた日本人は彼女の祖父で、全世界の優れた格闘家の血を受け継いだサラブレッドである。今回、秦の秘伝書に関する調査を依頼され、サウスタウンに乗り込む。

☆☆☆☆☆☆開発者に聞く☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

たが、『3』ではキャラごとにレバーとボタンが決められて（コマンド投げ）、投げにくくなっているのはなぜですか？

A：相手を投げることが可能となる条件を、当たり判定で設定したかったことと、コマンド投げにすることによって、これから投げられるキャラが、いきなり投げる側のキャラの背後に回り込むといったグラフィックの不自然さがないようにしたかったためです。それと、投げ技にあまり頼って欲しくなかったということもあります。

Q：新しいシステムの一つ、連携技は、なぜ特定のキャラ（ブルー・マリー、ギース・ハワード、望月双角）しか使えないようになっているのですか？

A：基本的には投げ技を主体としているキャラにしか設定してません。

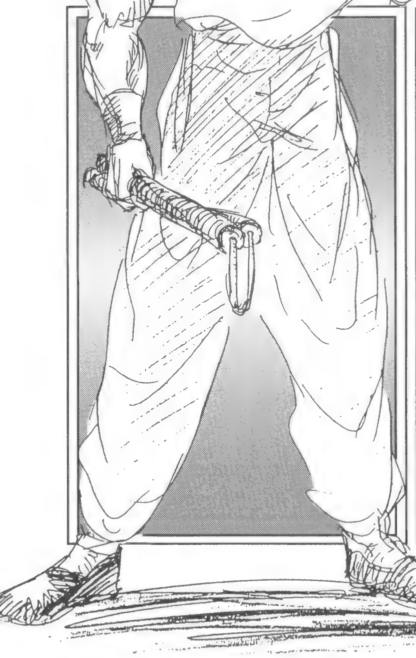
Q：今回登場している10人のうち5人が新キャラですが、どういう基準で残すキャラを決めたのですか？　個人的にビック・ベアのファンだったので、いなくなってしまってとても悲しい思いをしてます。

A：テリーは、〝餓狼伝説といえばこの人〟ということで決定。アンディは〝兄貴を引き立てるのはこの人しかいない〟ということで決定。実は最初舞はいなかったんです。元は、アリス・クライスラーという女の子だったんですが、要望が多かったため決定。ギースは、この人の復活というストーリーにしたかったため決定。ジョーは〝お祭り野郎

ホンフウ

没





名前：ホンフゥ
声優：森山智之
格闘技：クンフー
国籍：香港
職業：刑事
誕生日：1966年 8 月22日
年齢：28歳
身長：175cm
体重：78kg
血液型：O型
趣味：仕事（囮捜査）
好きな食べ物：餃子
嫌いな物：規則
大切な物：恋人
得意スポーツ：自転車競技
好きな音楽：女性アイドルのものならなんでも
特技：物事をウヤムヤにすること

●香港の破天荒な刑事。香港を根城に暗躍する男を追ってこの街に上陸する。彼は秘伝書を集めるこの男を捕まえるのが目的であって、秘伝書自体には無関心である。ヌンチャクとクンフーを使い、チン・シンザンとは犬猿の仲であるが、お互いに実力を認め合っている。ブレンダというとても綺麗な恋人がいる。



アンディ・ボガード

没



名前：アンディ・ボガード
声優：難波圭一
格闘技：骨法
国籍：アメリカ
職業：不知火流師範
誕生日：1972年 8 月16日
年齢：22歳
身長：171cm
体重：69kg
血液型：A型
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲティ
嫌いな物：犬
大切な物：師匠の不知火半蔵と一緒に写っている修行時代の写真
得意スポーツ：ショートトラック
好きな音楽：静寂
特技：断食

●師である不知火半蔵の遺志を継ぎ、不知火流の体術にさらなる磨きをかける。故郷サウスタウンで親友のリチャード・マイヤが新しい店をオープンすると聞き、舞を伴いサウスタウン入りをする。久し振りに兄・テリーと再会を果たすが、街の現状を知り、舞に内緒で秘伝書騒動に身を投じていく。宿命の街が再びアンディに牙をむく。

☆☆☆☆☆開発者に聞く☆☆☆☆☆

がいなきゃ盛り上がらないということで決定。

Q：旧キャラ（テリー、ジョー）によっては、必殺技の一つ（ライジングタックル、爆裂拳）がなくなった代わりに、新しい技が補充されていますが、どういう思惑でなくす技を決めていったのですか？

A：テリーの必殺技「ライジングタックル」をなくした理由は、「パワーダンク」を新しい技として追加するに当たって、「技の性質が似ている」のと「新技の印象が薄れてしまう」ためです。ジョーの必殺技「爆裂拳」に関しては、近距離でのラッシュ攻撃やコンビネーションアーツを重点的に強化するためにカットしました。

Q：新キャラ5人を作成した時のエピソードがあったら教えてください。

A：新キャラを決める時、まず格闘技の種類から決めていきました。

●カポエラ（ボブ）は、リズミカルな格闘技であり、リチャードの弟子という設定で、この格闘技に決定。

●コマンドサンボ（マリー）は、プロレスラーや総合格闘術家などの組み技主体の格闘技の中で残ったのがコマンドサンボだったのです。関節技を多用するファイティングスタイルということで決定しました。

●キックボクシング（フランコ）は、昔ジョーの宿敵のムエタイ使いがいたのですが、ジョー中心のストーリーでなくなったため、他のキック系にするということで決定。

フランコ バッシュ





名前：フランコ・バッシュ
声優：B.J.LOVE
格闘技：キックボクシング
国籍：アメリカ
職業：飛行機の整備士
誕生日：1963年９月16日
年齢：31歳
身長：195cm
体重：110kg
血液型：A型
趣味：フィッシング
好きな食べ物：カレーライス
嫌いな物：息子をいじめる奴
大切なもの：息子（ジュニア）
得意スポーツ：アイスホッケー
好きな音楽：ジャズ
特技：ビールの一気飲み

●元キックボクシングスーパーヘビー級世界チャンピオン。今は引退してサウスタウンエアポートで働いていたが、最愛の息子を人質に捕らわれ、悪行に加担してしまう。彼が命じられたのは秘伝書を集めることだが、根は良い人なので息子奪還を決意し、立ち向かう。根は優しい力持ちのおじさんです。

開発者に聞く

●クンフー（ホンフゥ）は、最初は伝説の空手家という設定だったのですが、ヌンチャクを使わせたかったので、中国系の格闘技になりました。

●オリジナル色モノ（望月双角）は、最初は空手家少年だったのですが、もっとインパクトのあるキャラが欲しかったため、虚無僧のようなキャラクターとして決めました。

Q：アンディの格好がまるで忍者のようですが、不知火流の体術とは、忍術が基本となっているのでしょうか？

A：不知火流は、忍術と体術の2つに分岐しています。そこで舞が忍術を習得し、アンディが体術を学ぶことになりました。不知火流の体術は忍術から別れたもので、その面影を残しています。

Q：ギースの邪影拳は『SP』で没になった技ですが、なぜボツになったのですか？　またなぜ、『3』になって使われるようになったのですか？

A：『SP』では絶対に入れたかったのですが、時間的にきつかったので入りませんでした。『3』では、最初の設定からこの技を復活させるのが夢でした。

Q：不知火舞のコスチュームが変わり、露出度が低くなったのはなぜですか？

A：別にこれといって理由はありません。

Q：ボブの必殺技に動物の名前（バイソン、タートル、ウルフ）が入っているのには、何か意味があるのですか？

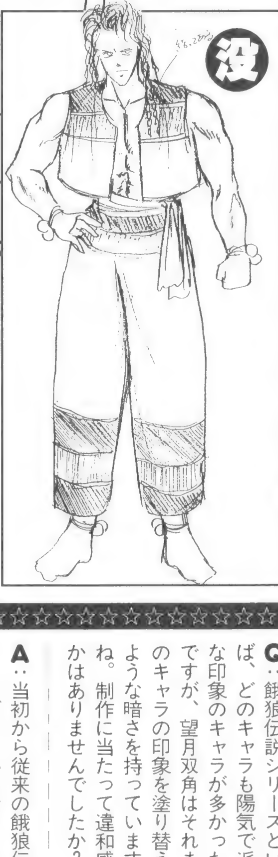


没 ボブ・ウィルソン



ギース・ハワード





名前：ボブ・ウィルソン
声優：森山智之
格闘技：カポエラ
国籍：ブラジル
職業：パオパオカフェ2号店長
誕生日：1974年5月15日
年齢：20歳
身長：184cm
体重：75kg
血液型：O型
趣味：ダンス（サンバ、レゲエで踊る）
好きな食べ物：果物（リンゴ、パイン）
嫌いなもの：昆虫
大切な物：家族
得意スポーツ：バスケットボール
好きな音楽：アシッドジャズ
特技：カード占い

●カポエラ使いのブラジル人。リチャード・マイヤがブラジルでスカウトし、パオパオカフェの2号店のマスターに任命する。リチャードはボブの才能にベタボレで、ボブはリチャードをパイオニア的存在として尊敬している。カポエラを最強格闘技と信じて止まないが、格闘技を離れると陽気で真面目なお兄ちゃんです。

名前：ギース・ハワード
声優：コング桑田
格闘技：古武術
国籍：アメリカ
職業：H.コネクション総帥
誕生日：1953年1月21日
年齢：42歳
身長：183cm
体重：82kg
血液型：B型
趣味：凝り性だが飽きっぽく、不特定
好きな食べ物：レアのステーキ
嫌いな物：自分の野望を阻止する邪魔者
大切な者：己自身
得意なスポーツ：無し。強いていえばビリヤード
好きな音楽：ゴッドファーザー愛のテーマ
特技：物事を強引に解決させること

●完全復活した悪の権化。ボガード兄弟に敗れ、全てを失った彼はザウスタウンに戻りギースタワーからのやり直しを決意する。しかし、彼のいない間多くの無法者が多数流れ込んでおり、それらのネズミを退治して再びこの街に君臨し、全世界にアピールを試む。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆開発者に聞く☆☆☆☆☆☆☆☆

A：ボブはとっても動物が好きで、いろいろな動物のしぐさなどをアレンジしてカポエラの技に取り入れたりしています。通常技の名前も動物の名前などがつけられています。

Q：フランコ・バッシュは、元キックボクサーなのに、蹴り技があまりにも地味だと思いますが、バッシュは蹴り技が苦手なのでしょうか？

A：バッシュは、キックボクサーの中でもパンチの方にウエイトを置くタイプのボクサーです。そのため、彼の場合もともと強かったパンチを強化して、キックは牽制するために使うファイティングスタイルとなっています。

Q：餓狼伝説シリーズといえば、どのキャラも陽気で派手な印象のキャラが多かったのですが、望月双角はそれまでのキャラの印象を塗り替えるような暗さを持っていますよね。制作に当たって違和感とかはありませんでしたか？

A：当初から従来の餓狼伝説シリーズにないキャラクターを入れようということで、設定していたので違和感はありませんでした。

Q：アンディとギースが親子だという説がありますが、実際はどうなんですか？

A：違います。

Q：舞がテリーに向かってお兄さんというのはなぜですか？

A：舞が勝手に自分がアンディの婚約者だと思っているか

名前：山崎竜二
声優：石井康嗣
格闘技：我流喧嘩空手
国籍：日本
職業：闇のブローカー
生年月日：1963年８月８日
年齢：31歳
身長：192cm
体重：96kg
血液型：A型
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：馬刺し
嫌いな物：労働
大切な物：自分の利益に関わるすべてのもの
得意スポーツ：なし
好きな音楽：なし
特技：３日は不眠でいれること

山崎竜二サイドストーリー

●沖縄県出身。純粋の日本人だと思われるが、物心ついた頃には家族と呼べる人間はいなかった。施設で育ったが13歳で脱走し、米軍のキャンプの近くの歓楽街を根城に自分なりの生きる術を身につけていく。不良軍人と知り合い、軍の武器の横流しを手伝った。そんなある日、酒場で不良軍人と武器の受け渡しの話を進めていると、傍らで派手な喧嘩が起こった。ひとりは、キャンプ内で無敵のボクシングチャンピオンであるマイクもうひとりは、初めて見る顔の小柄な日本人だった。
「オイ、ボウズ！　アノフタリドチラガカツカ　カケナイカ？」「あの男は空手を使うようだが、マイクには勝てないぜ」
「ジャア　オレハ　アノニホンジンニ　カケルトシヨウ」
勝負は一瞬だった。マイクのこめかみに正拳突きがヒットしたのだ。マイクの頭部が異様な形に変形し、巨体は前のめりに、糸が切れたように倒れた。
「アイカワラズ　タイシタウデダ。アイタカッタゼ。ミスターソリマチ」
「このデクは、目がしゃべり過ぎる。肩慣らしにもならねえ」
呆然とする竜二。
「汚ねえぞ！　知り合いだったのか？」
「ハッハッ　スマネエ　ボウズ！　コンドノ　トリヒキアイテ　ミスターソリマチダ。カレハ　ホンドデ　アルソシキノ　カンブヲシテイル」
「何だ、この小僧は？」
「コンカイノ　トリヒキノ　テビキヲスル、ナマエハ　リュウジダ」

この後、竜二は、反町とともに本土に渡り、反町の組織の一員となった。竜二は反町に組織での生き方を学び、またその喧嘩空手も身につけ、成り上がっていく。
「竜二よ、本来、俺たちは素手で喧嘩をしちゃいけねぇ。しかしその場に出くわした時には、相手を殺すつもりでやるんだな」

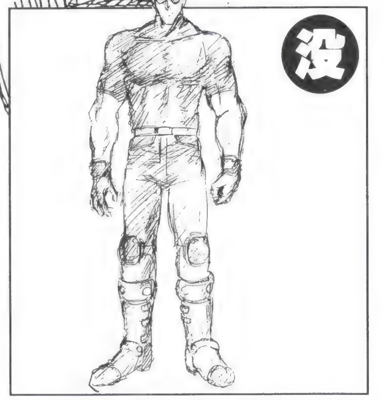
竜二が20歳の頃、組織同志の抗争が起こった。この抗争によるお互いの犠牲者は増加の一途をたどり、抗争長期化を懸念した組織のボスは、この原因を反町の責任として、相手の組織に反町を引き渡すことで和解する取引を交わした。
このできごとで山崎竜二は切れてしまう…。
本当の兄のように慕っていた反町の死に、彼の狂気は暴走しはじめた。組織のボスのところに乗り込む。
「へっへっへ…、親父っさんよぉ、やってくれたじゃねえか…」
「竜二よ、これで反町の握っていた権利はすべてお前のものだ。しっかりやるんだな」
「何寝言いってんだぁ、あぁ？」
「何だと竜二ぃ…、貴様誰に向かって口きいてんだ!!」
「よくも兄貴をハメてくれたなぁ…。覚悟決めてんだろうなぁ、クソ爺がぁ！」
「な、何だと…、う、嬉しくねぇのか竜？　お、落ち着け、お、落ち着いて話そう。な、りゅ、竜二よ」
「うるせぇよ。もう遅ぇんだよ。俺は兄貴に教わったんだがよ。喧嘩する時は、相手を殺すつもりでやんなってな。そうすりゃ、誰にも負けねぇってよ」
「ちょっ、ちょっと待て…」
「ヒッヒッヒ…、兄貴はよぉ、俺の左拳を褒めてくれたんだぜ。嬉しかったよなぁ…。心配しなくても、すぐには殺さねぇよ。両ふくらはぎを切って、両膝の皿を叩き割って、それから…ヒィーッ、ヒッヒッ…」

これ以後、日本国中の組織を敵に回した竜二は、香港の九龍城に身をひそめた。それからの10年間に着々と力をつけ、香港でも新興の勢力として台頭してきた竜二は、秦の秘伝書のことを知り、また秦一族の血を引く双子の兄弟を探し当てることに成功する。双子の兄弟に隠された不思議な力を見た竜二は、ますます秘伝書への興味を募らせていく。



山崎竜二







望月双角

名前：望月双角
格闘技：正伝無道流武術
国籍：日本
職業：住職
誕生日：1946年７月３日
年齢：48歳／身長：176cm
体重：86kg
血液型：A型
趣味：将棋
好きな食べ物：甘い物（しるこ、あんみつ）
嫌いな物：不知火流忍術
大切な物：日本刀（恩師の形見）
得意スポーツ：水泳を少々
好きな音楽：浪曲
特技：寝ること（何処でも寝れる）

●望月流は400年の歴史があり、不知火流の良きライバルであった。いつの頃から暗黒の理力を身に付け、修羅狩りを一族の使命として受け継ぐようになった。それ以降、人目を避け陰の望月といわれ、修羅を求めて彷徨い始める。最強の格闘家を呼び寄せる秘伝書を修羅の根源とし、秘伝書抹殺のためにサウスタウンに乗り込む。



☆☆☆☆☆開発者に聞く☆☆☆☆☆

らです。

Q：テリーや舞が、一定の確率で出る隠し超必殺技を持っていると聞きましたが、本当のところはどうなのですか？　また他のキャラも隠し必殺技を持っているのですか？

A：バッシュ以外は全員存在します。

Q：ホンフゥとキムは何か関係があるのですか？

A：ホンフゥとキムは韓国の同じ道場で修行をしていた時がありました。その頃、キムが密かに思いを寄せている女性「ミョンサク」と彼との仲を、ホンフゥが取り持ったというエピソードがあります。しかし、ホンフゥはそんなキムがあまり好きではないようです。

Q：『3』のタイトルで「ROAD TO THE FINAL VICTORY」とあるのですが、今作で終わってしまうのですか？

A：サブタイトルの日本語訳は「遥かなる闘い」という意味です。今回の場合は「遥か時間を遡る」という意味合いが強くなっています。また、『3』の開発が終わったばかりですので（このコメントをいただいた時点で）、まだそういう予定はありません。

餓狼伝説3
設定原画イラスト集

待望の入手!?
ソニックウイングス3
最新開発情報

シューティングファン待望のゲーム、「ソニックウイングス3」の情報をやっと入手した。このゲームに関しては今まで一切がナゾに包まれていたが、我がネオジオフリーク編集部では開発元であるビデオシステムさんの開発チームに突撃インタビューを慣行し、いろいろ質問を投げかけてみた。今回は初御目見えのキャラクター原画と共に紹介していきたいと思う。



キャラは新旧計10人

編集部（以下編）：まず、初めに今回の「3」では何人のキャラクターが登場する予定でしょうか？

開発の方（以下開）：新旧合わせて10人登場する予定です。

編：前作のキャラクターは何人か残っているんですか。

開：何人か登場しますが、誰が残っているかについてはまだ秘密です。楽しみにしていてください。

編：では新キャラの中から一人で構いませんので、詳細をお教えいただきたいのですが。

開：いやぁー、実を言うとまだ細かいことをお話できる段階じゃないんですよ。

「3」は各機体の特徴を強調！

編：前作までは地球上が戦いの舞台となっていましたが、今回の作品ではどうですか？

開：まぁ、地球上といってよいでしょう。ただ、雰囲気は少し違うものになると思いますが。

編：未来や過去が舞台だったりして。

開：さぁー。それはなんとも言えないですね。

編：そうですか（ニヤリ）。では次にパワーアップシステムについてですが、前作までと今回とで違う点はありますか？

開：基本的には今までのものと同じですが、今回は前2作以上に各機体の特徴が強調されています。細かい点についてはまだ秘密です。

編：ということは、前作から引き続いて登場しているキャラクターの攻撃方法や、パターンなども変更されているのですか？

開：そうですね、程度の差こそあれ、だいたい変更されています。

「装甲空母」も登場！

編：前作までステージの最後に巨大ボスが登場していましたが…。

開：もちろん今回も登場しますが、あまり今バラしてしまうと面白くないので一つだけ。通常の空母の航空戦力に加え、巡洋艦以上の装甲と攻撃力を持ったボス、その名も「装甲空母」です。次々に発艦する戦闘機や、空母自身の対空砲火、そして幾重にも施された装甲を持つ強敵。苦戦してください。

編：はい、頑張ります。では質問を続けさせてもらいます。ソニックウイングスはシューティングゲームなのに、キャラの個性が際立っているゲームですよね、一体どういうところを心がけてデザインしていらっしゃるのですか？

開：大きく分けて3つあります。一つは露骨な受け狙いのキャラを出さないようにしています。

編：なぜですか？

開：単純に嫌だからです（笑）。続いて2つ目は、女性キャラの肌を無意味に露出させないこと。

編：これまたなぜですか？

開：描くときに自分が恥ずかしいからです（笑）。最後の3つ目は、人間以外のキャラを必ず一人は入れることです。

編：またまたなぜですか？

開：これはもうソニックウイングスにおけるお約束だからです。まぁー、その他色々ありますが、最終的にはキャラデザ担当者の好みが大きなウエイトを占めています。

あと前作までは各キャラが搭乗する機体に比較的有名なものを多く選んできましたが、今回はメジャー、マイナー、それぞれ半々ぐらいにする予定です。ちなみにこれも担当者の趣味です。

苦労の種はスケジュール？

編：前作、前々作と共にステージクリア時のデモがかけ合い漫才のようなノリでしたが、今回はどうでしょうか？

開：基本的には変更されることはないでしょう。前と同じような雰囲気のものになると思います。

編：この「3」を制作して一番苦労しているのはどんな点ですか？

開：スケジュールです（キッパリ）。

編：そうなんですか？

開：そうです（キッパリ）。

編：では最後の質問です。最近のシューティングゲームは、昔のものと比べると難しくなったように感じるのですが、その点について何かご意見はございますか？

開：昔のシューティングは、理不尽な敵のアルゴリズムや曖昧な当たり判定など、今のものとは違った意味で難しいものが多かったと思います。現在では、そういった理不尽なところが減った代わりに、弾数で圧倒するといった攻撃方法が増えたため、それが難しく感じられる要因になっているように思います。

そのなかでも、ソニックウイングスシリーズは、比較的やさしめに設定しているつもりです。ゲーマーの方には物足りないかもしれませんが、一般の方にも楽しんでいただきたいので、これからも今程度の難易度でいくつもりです。

ワールドヒーローズパーフェクト

設定原画イラスト集

☆マル秘設定原画集公開！☆ダイジェストインタビュー☆☆☆

完璧なまでの完成度を目指し鋭意開発中！

編集：ワールドヒーローズパーフェクトについて、現状お話しできる範囲で教えてください。

開発：前回同様の16人のキャラクターが登場しますが、それぞれ成長していて、より個性が強くなっています。

システム的にはかなり変更されており、さらに闘いの幅が広がったといえるでしょう。

もちろん必殺技にも大幅な変更が加えられていますが、現状では詳しいお話はできません。

個人的にデスマッチモードがお好きだということですが、今回も残念ながら、復活するということはありません。

ストーリー的には、前作の続きということができるでしょう。パーフェクトというと、最終作という印象を持たれる方もいるかもしれませんが、これはあくまでも、完成度を完璧なまでにぐっと引き上げ、さらに派手に熱い闘いができる「ワールドヒーローズ」という意味です。最終作ではありませんのでご安心ください。

現在、パーフェクトの名に恥じないものを！と鋭意開発中ですのでご期待ください。

金龍



金龍（元キム・ドラゴン）
ホチョホチョ叫びながら脅威的なスピードと必殺の連続技でちまたのゲーセンで恐怖の的だったドラゴン。
プルプルふるえる勝ちポーズはファン多し!?

服部半蔵



服部半蔵（元ハンゾウ）
強い飛び道具、無敵対空技、２段ジャンプと、主人公の特典をフルに活用していたが、新システムの空中ガードは彼にとってプラス面になるのだろうか？

ジャンヌ＝ダルク



ジャンヌ＝ダルク（元ジャンヌ）
攻めても待っても最強レベルの格闘女王様。『自分より強い男と結婚したい』という願望と、本人の強さが、全然かみあっていない。結婚したくないの？

風魔小太郎



風魔小太郎（元フウマ）
半蔵と同等の基本性能に加え、ひそかに空中投げや空中炎龍破などの使える技を持っていた風魔。「パーフェクト」に奥義爆烈究極拳がないのは寂しい限りだ。

シュラ・ナイ・カノム・トム



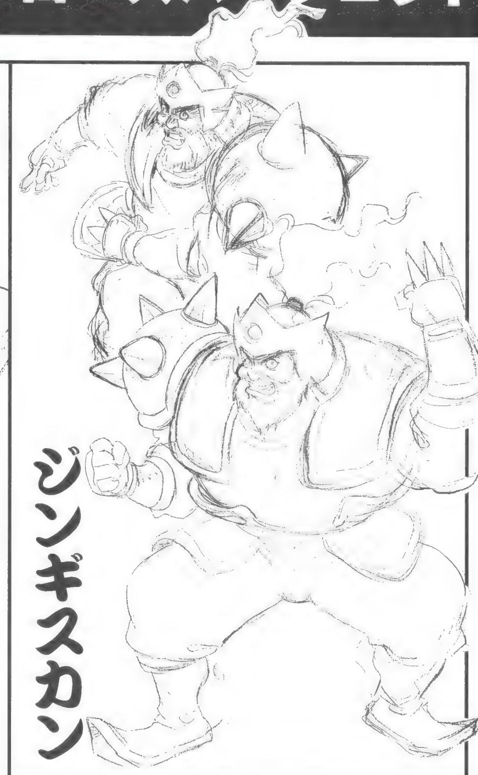
シュラ・ナイ・カノム・トム（元シュラ）
挑発ポーズの屈辱度が、彼の唯一の注目点だろう。そのほかに関しては、地味としか形容のしようがない。モンコン（頭飾り）を外さないのは何故だろう？

ブロッケン



ブロッケン
ルックスがそれほど変ではないので気にならないが、実はかなりキている。そもそもサイボーグが人間と闘うのはルール違反に思えるのは考え過ぎだろうか？

ジンギスカン



ジンギスカン（元J・カーン）
勝ちポーズの豪快な笑い声で、全国のおやじ系ゲーマーを魅了した覇王。
とにかく丸くなったり、爆発したりと、忙しいことこの上ない御仁である。

エリック・ザ・バイキング



エリック・ザ・バイキング（元エリック）
バイキングといえばスカンジナビア。スカンジナビアといえばバイキングだ。
何はともあれ、彼の魅力は尻だろう。とどめの一撃に、屈辱技に、お中元にも最適。

ラスプーチン



ラスプーチン
愛の伝導師などと名のっているが、何を伝えたいのか？　愛と手足が大きくなるのと何の関係があるのか？　とにかく不審な点が多すぎ。にも関わらず人気が高い。謎だ。

マッスルパワー



マッスルパワー
必殺技であるジャイアントスイングに関しては対戦格闘ゲーム界のオピニオンリーダーである。とりあえず対空の投げ技があるのはインパクト強すぎといえよう。



ジャック・ザ・リッパー（元ジャック）
　前作の勝ちポーズがかなり強烈だったので、ぜひとも残っていて欲しいものだ。
　余計なお世話だが、あの爪の凶器は鼻をほじるときには非常に邪魔だと思う。



出雲良子（元リョウコ）
　男なら誰しもが思うであろう。「彼女になら殺されてもいい！」と！　道着の下にシャツを着ているあたり「人生のわびさび」を感じさせる。なんちて。



マッドマン
　仮面の下の素顔が実は結構イイ男、という基本は押さえてあるが、なにぶん行動が怪しすぎる。お友達の精霊がやけに可愛く、一家に一匹欲しいものだ。実際。



呂布奉先（元リョフ）
　史実では不本意な裏切りを繰り返す悲運の猛将だが、ゲーム中は方天戟のリーチが必要以上に長いために、単なる嫌われ者となってしまった。同情の余地あり。



キャプテン・キッド（元C・キッド）
　鮫やら船やら色々なものを飛ばすのが趣味？　らしい。新技に「キャプテン・ポーズ」というのが追加されたが、その筋の専門家（どの筋？）の予想では、カメラ目線だ。



ジョニー・マキシマム（元J・マキシマム）
　2mを越す巨体を持つフットボーラー。こんな人にサックをかまされたら、並の人間なら即、昇天であるが、このゲームのキャラ達は普通ではないようなので、平気だ。

開発者に聞く「ダブルドラゴンで」目指したもの

4月某日、我々ネオジオフリーク編集部一行は、テクノスジャパン社屋へと足を踏み入れた。今回の目的は業務用、カセット版ともに活躍し、6月2日にはNEO・GEO CDでも発売される『ダブルドラゴン』のインタビュー。



このインタビューに答えていただいたのは、『ダブルドラゴン』開発の中心となった企画開発のY氏、ソフトウェア開発のH氏、グラフィックデザインのI氏の3名の方々だ。

『ダブルドラゴン』を、格闘アクションにしたかった

編集部（以下編）：では、さっそく質問に入らさせていただきます。横スクロールタイプのアクションゲームであった『ダブルドラゴン』をなぜ今、対戦格闘アクションにしようと思ったのですか？

開発部（以下開）：対戦格闘アクションが業界の主流になりつつある今、格闘ゲームの『ダブルドラゴン』を自分が見てみたかったというのがありますね。

それに、アメリカで公開された『ダブルドラゴン』の映画に合わせて同時進行させてきたというのもありますしね。

編：へー。アメリカでは映画も制作されていたんですか。

開：ええ、向こうでは非常に人気が高いんですよ。キャラクターグッズも大量に発売されていますしね。



編：じゃあ今回の『ダブルドラゴン』もアメリカ輸出を念頭において制作されたとか、そういう感じですか。

開：特にそれだけというつもりはなかったです。今までの作品もアメリカで発売していますしね。

編：でもイラストやキャラクターはアメリカナイズな感じですよね。

開：そうなんですよ。キャラにしろ背景にしろ、アニメ調のような軽さとはまったく違うリアル調の重い感じに、つまりアメリカンバイオレンス的なものにしたかったんです。キャラクターデザインもアメリカで活躍していらっしゃる「窪 詔之」さんという方にやってもらっています。

編：そういう意味では成功していますね。

開：ええ、そうだと思います。

キャラクターは今までの積み重ねから生まれた

編：次にキャラクターのことについてですが。主役のリー兄弟やアボボ達は、業務用の『双截龍』からもってきたものだとわかるのですが、他のキャラ達はどういう風に決めたのですか？

開：ほとんどはファミコンで発売された『2』や『3』からもってきました。ご存じだとは思いますが、マリアンは『双截龍』のときに捕まっていた女の子なんですよ。

編：えー。ああそうでしたか。



すいません、かなり昔のことだったのでちょっと忘れていました（笑）。

開：このほか映画からもってきたキャラもいます。コガ・シューコーがそうです。本当に関係なくオリジナルだというのは、チェンフー、レベッカ、ダルトン、エディの4人だけですね。あと映画で出てきた設定をそのまま活かしている場合もあります。アボボの体が膨れたりするのもそうですし、リー兄弟のスペシャル必殺技、双龍転生（変身）もそうです。

編：映画と同時進行で制作したというのは伊達じゃないですね。

開：ええ、そうです。



どにかく一般の人達にも楽しんでほしかったんですよ

編：続いてシステム部分に関してですが。このゲームは必殺技やスペシャル必殺技のコマンドが非常に簡単ですよね。なぜ、そういう風にしたのかを知りたいのですが。

開：とにかく、いろんな人達にプレイして欲しかったんですよ。最近の格闘ゲームは、コマンドからシステムまで何でも複雑化する一方ですよね。それはそれでいいんでしょうけど、この作品はそういう風にはしたくなかったんです。一部のマニアのものだけにするのではなく、幅広くすべての人達に楽しんでもらうために、できることは簡単におこなえるようにしたかったんです。コマンドを簡単にしたのも、その一環です。

　それにコマンドが難しくて技が出せずにイライラしたり、ゲーマー達にしか分からない技があったりというハンデをなくしたかったんです。やはり、遊びのなかにゲームがあるというのが理想なんですよ。

　この他にも、パンチやキックなどのボタン分けをせず、レバーコマンド＋ボタンで技を出せるようにしたり、他のゲームでは難しい超必殺技のコマンドも、必殺技のコマンドにボタン同時押しをプラスしただけとか、3ステージまでしかないが、対戦相手が弱いビギナーモードを用意したりと、初心者をでも楽しめる要素はしっかり入れているつもりです。

編：それぐらいやらないと一般ユーザーを引き込むのは難しいということですね。

開：ええ、今まで進んできた道、つまりドンドン新しいシステムを取り入れてきたのとは逆の行動をしたわけです。いろいろなことをつめ込むのではなく、1つのことを深く掘り下げてみたわけです。

編：横に広く浅くではなく、横に狭く深くというわけですか。

開：ええ、その通りです。このゲームのシステムは目新しいものをあまり取り入れていないシステムですが、やればやるほど奥が深くなるようにしたつもりです。例えば必殺技が自由に出せるようになったとします。大体、この次の難関が連続技やキャンセル技と呼ばれるものです。このソフトの場合、通常技から必殺技につなげやすくしてあるので、ちょっと練習すればスグに使えるようになり、じゃあ次はという風にそのレベルや段階に応じた楽しみ方ができるように作ったつもりです。

編：そういう意味で今回は成功していると思いますか？

開：ええ、うまくいったと思っています（キッパリ）。

CD版はオリジナルモードやうれしいオマケがいっぱい

編：熱いインタビューを続けます。6月2日に発売されますCD版についてですが、何やらオリジナルモードがついていると聞いたのですが。

開：ええ、ちびキャラモードととことんモードの2つです。ちびキャラモードは当たり判定はそのままに、見た目を75％、50％、25％にできるモードです。これは初めバグ取りの作業から生まれたものなんですよ。ハッキリいってオマケです。

とことんモードは単に同じキャラ同士のまま、ひたすら闘うことができるモードです。CDのアクセス時間がまったくないのが特長です。あっそれから、このCD版の音楽なんですが、これ専用にすべてリメイクしてあるんですよ。



編：へー。なんだかCD版だと、色々な特典がついてくるみたいですね。

開：それはこちらも意図してやったことです。あとで発売されるものほど、いろいろつけるようにしたわけです。

編：それはいいですね。

これから目指すものは格闘システムの完成

編：では最後にこれから先の格闘ゲームに対して、どんな風に接していくのかを教えてください。

開：格闘ゲームのシステム自体、スポーツゲームのように完成しているとはいえません。これからは未だ完成していないシステムの開発に従事し、単発で終わるのではなく、新しく土台となっていくようなシステムを作っていきたいと思います。



キング・オブ・アスリート（仮）

簡単操作の痛快アクション　ネオジオフリークが一足早く先行独占開発者インタビュー

ゲームに限ったことではないが、発売予定のリストには載っているものの、タイトルだけでゲーム内容までは知ることができない、という場合がある。今回質問をさせてもらった「キング・オブ・アスリート（仮）」についてもタイトルからゲームの細部まで推測することはできなかったのだが、分からないのなら直接聞いてしまおう！　と、いうわけでフェイスの開発の方にいくつか質問をしてみた。

―最初に「キング・オブ・アスリート（仮）」というゲーム名を聞いた時に、先入観で短距離走やマラソンなどの、「競技」といった感じのイメージが浮かんだのですが、実際にはどのような感じのゲームになるのでしょうか？



開発：ゲームのタイトルが原案のまま「仮」だったので、イメージとしてそのような競技を連想されたのかもしれませんが、実際には4人のキャラクターを操り、さまざまなゲームをクリアしていく、といった感じの内容です。

―ゲームモードのようなものは複数用意されているのでしょうか？

開発：ゲームモードというのはこの場合、各ゲームごとの内容と受けさせてもらいますが、だいたい以下のようになっています。



■1人プレイ／2人同時プレイ、エントリー制あり

■16種類のミニゲーム

―ゲームの画面構成はどうでしょうか？

開発：2P対戦時での上下もしくは左右に分割された画面がメインとなっています。あまりゴチャゴチャとした画面だと分かりにくくなるので、初めて遊んでいただくプレイヤーにも分かりやすいよう、いたってシンプルにしてあります。

―操作系はどのようになっているのでしょうか？

開発：操作はいたって簡単に、Aボタン＋レバー上下のみ、という感じで、ゲームになじみのないサラリーマンやOLさん達にも、動かせば遊べるといったように簡単な操作でゲームがプレイできます。

―登場するキャラクター達は実在する選手や人物がモデルとなっているのでしょうか？　それともオリジナルの設定を持った選手が登場するのですか？

開発：オリジナルの設定を持った様々な個性のキャラクターが登場し、ゲーム画面をところせましと暴れまわります。

―ゲームに登場する競技というか種目のようなものに関して、何かお教えしていただける事があれば…。

開発：先ほど少し触れたように、ゲームの中では16種類のミニゲームをクリアしてゆくのですが、ミニゲームの内容については、

■砲丸投げでいろいろな物を破壊するゲーム

■瞬発力で早解きするパズルゲーム

■簡単な陣取りのようなシミュレーションゲーム

■トラップをかいくぐってゴールにたどりつく、面クリアがたアクションゲーム

といった感じで、部分的にあえて曖昧にさせてもらいましたが、どれも簡単な操作で長く楽しく遊べるはずです。

―では、開発のみなさんから見たこのゲームの面白さや、魅力といった部分は、どこにあると思われますか？

開発：面白さや魅力については、現時点で説明するよりも、実際にプレイしていただいたほうが分かりやすいと思いますので「全体的にこんな感じ」といった意味でいえば、ゲーム自体が一種のプレイランドになっている感じです。単純明解なルールとアクションで、2人で遊べばさらに楽しく奥が深く、目で見て楽しく美しいグラフィックと、格好いいキャラクターが登場する、ゲーマー以外の人にもストレス解消として遊べるゲームとなっています！



―それでは最後になりましたが、ネオジオフリークの読者の方々に一言お願いいたします。

開発：今は「キング・オブ・アスリート（仮）」という原案時のタイトルですが、決してスポーツだけ！　という内容ではなく、1人でも多くの方々にプレイしていただくためにはどうしたらいいか？　という部分に重点をおいて作ってあります。ミニゲームの内容についても、コンシューマーのファミリー向けゲーム以上のクオリティを保持しているつもりですので、小さいお子さんから大きなおじさんまで「お金を払う価値がある」というゲームです。発売時には、ぜひ1回お試しください！

以上、発売はかなり先なので、つっこんだ話やプレイするレベルでの具体的な話は聞けなかったものの、基本的な部分は分かってもらえるかと思う。後は「キング・オブ・アスリート（仮）」の登場する日を楽しみにしよう！

「超鉄 ブリキンガー(仮称)」その実像に迫る!!

マル秘イメージイラスト初公開!



ラフイラスト①

NEO・GEOファンなら、CDの発売予定リストで「ファームガイ（仮称）」というシューティングゲームのタイトルを何度か目にしているはずだ。

このほどそのタイトル名が、「超鉄 ブリキンガー（仮称）」に変更になるという情報を入手した。

仮称から仮称という、なんとも心もとない情報ではあるが、その折に、このゲームのマル秘イメージイラストも同時に入手したので、そこからどんなゲームかを推測しながら紹介していこう。

自機はどちらだろう!?

現時点で「超鉄 ブリキンガー（仮称）」に関して分かっていることといえば、横画面・横スクロールのシューティングゲームであるということ、自機の選択が可能ということ、そしてオプションがあるということだけである。

ザウルス初のシューティングということだが、かなり力を入れているようなので、さっそく問題の（?）マル秘イラストを見ていこう。

まず①と④のイラストに注目して欲しい。かなりの大迫力グラフィックである。

これは自機を描いたということなのだが、この中央の大きなロボットのような物体が自機なのだろうか?

ちょっと気になるのは、その他に、もうひとつ小さな飛行物体が描かれていることだ。

①と④のイラストに自機が描かれているのなら、このいずれか一方が自機で、残りの方がオプションのような気がするのだが…。



ラフイラスト④

一昔前の欧州が舞台…?

次に気になるのは、イラスト①、②、③の視点。これは単純にイメージイラストということなのでなんともいえないが、シューティングゲームのイラストにしては、視点がちょっと変わっているような気がする。

①、④は飛行物体が自機ならば、自機を正面からとらえていることになる。また④は、ちょっと斜めの視点になっている。

むろん、これらと実際のゲームの視点との関わりも分からないのだが、この視点もちょっと気になるところである。

それから②、③の風景。これは恐らく実際のゲームの背景だと思われるが、いずれもヨーロッパの街並のようである。となると舞台は欧州ということになるのだろうか?

また④のイラストを見る限り、いかに古い街並がそのまま残り、今も木造のエスカレーターが稼動しているヨーロッパとはいえ、どうも時代設定は、今より少し前という気がする。



ラフイラスト②



ラフイラスト③

OPの自由度が決め手か!?

開発したザウルスに聞いてみたところ、詳しいことはまだコメントできないとしながらも、「超鉄 ブリキンガー（仮称）」は、オプションにかなり自由度があり、さまざまな工夫が凝らしてあるとのこと。自機はもちろん、背景にもかなり手間をかけているようで、視覚的な効果には自信たっぷりの様子だった。初のシューティングとはいえ、これはかなり期待が持てそうだ。

アーケードでの発売予定は、夏から秋にかけてということで、通常ならCDもその一ヵ月後には発売されるはずなのでお楽しみに!

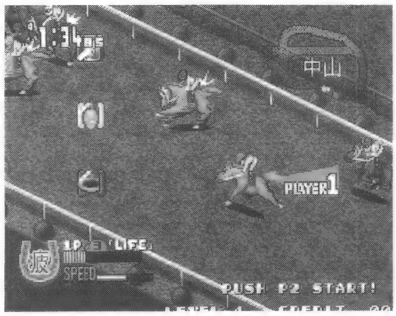
解説 NEO・GEO CD

NEO・GEO CDの謎と疑問に迫る!!

NEO・GEO CDが発売されて早8ヵ月経ち、ソフトもだいぶ出そろってきた。参入メーカーの総数もすでに20社を越え、今後ソフトラインナップがますます充実していくことは容易に想像できる。

最新作も業務用（MVS＝マルチビデオシステム）で登場してから、約1ヵ月でCDソフトとして発売されるまでにいたった。これは初期の頃に比べたら、かなりサイクルが短くなったといえる。

もう、2カ月や3カ月も待つ時代ではないのだ。



昔からNEO・GEOといえば、MVSで発売された完成度の高いゲームが〝移植〟ではなく、〝そのまま〟家庭で楽しめるというのが魅力だった。

しかし、同時にカセットの価格が、非常に高いという弱点も持っていた。それというのも、1本のカセットに使われるロムの量が半端な数ではなかったからだ。しかも、新しいソフトが発売される度に容量は増大されていった。このロムはもともと高価だったうえ、さらに需要が供給を大きく上回っていたという事情があったため、カセットの価格がより上がっていたのである。

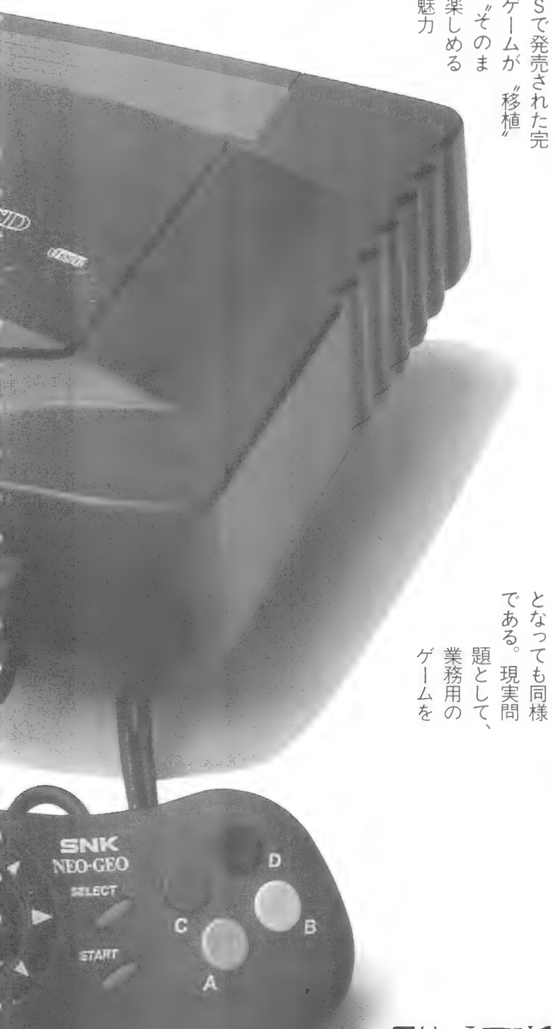
そしてそれを解消するために開発されたのが、このNEO・GEO CDだ。まったく新しいハードというわけではなく、あくまでもNEO・GEOの延長線上にあるハードといっていいだろう。

ここで、ソフトをCDにしたことによって、これまで非常に高かったソフトの価格問題を、一挙に解決したのである。

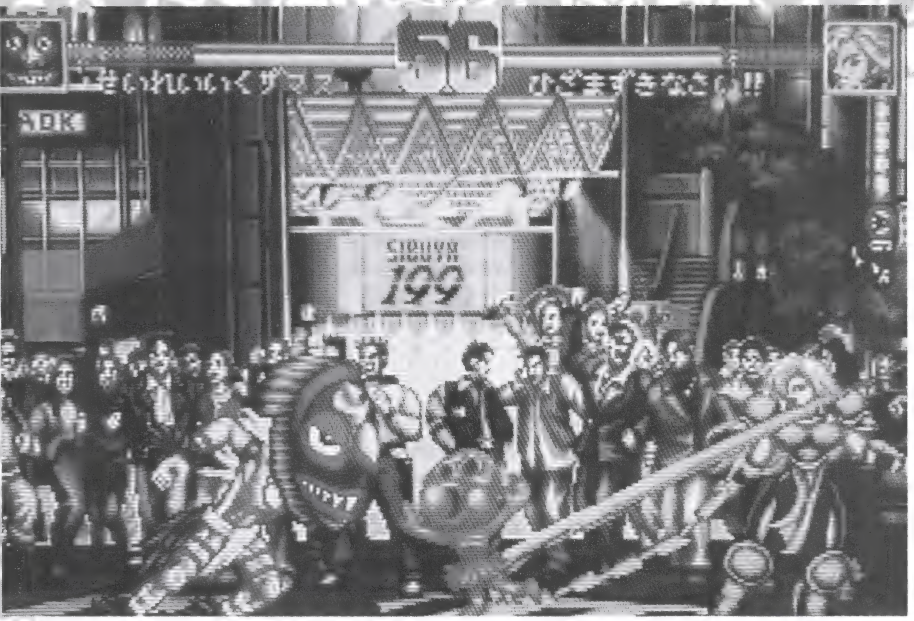
このことにより、今までソフトの価格が高くてNEO・GEOに手が出せなかった人達にも、NEO・GEOゲームがだいぶ身近な存在になったといえるだろう。

しかも、ハイクォリティ、ローコストというユーザーの理想ともいえる2点かね備えている。

そして、発売されるソフトが移植作ではないというところは、CDとなっても同様である。現実問題として、業務用のゲームを移植しようとしても、いわゆる完全移植というのは、不可能といってもいい。つまり必ずなんらかの要素を犠牲にしなければならないのである。その点、NEO・GEO CDで発売されるソフトは移植作ではないので、まさにそのまま家庭で楽しめるというわけだ。







さらにMVSで発売されたゲームは、他のハードに移植されることはなく、NEO・GEOと、NEO・GEOCDでしかプレイできないということも、他のハードとは一線を画しているポイントだろう。

しかし、昨年の冬頃、32ビットのいわゆる次世代機が発売され、NEO・GEO　CDは16ビットであるにもかかわらず、高性能であるがゆえに、それらと同一線上での比較を強いられてきた。

単純にCPUのビット数でいえば、NEO・GEO　CDは次世代機に劣るということになるのかもしれない。

しかし前述のように、そもそもアーケードゲームをそのまま家庭でプレイできるようにすることだけを念頭に置いて作られたNEO・GEO CDと、次世代機とでは根本的に性質が違うのである。

また「アーケードゲームをそのまま」という発想は、ハード本体の価格にも影響を与える。残念ながらここでも、いわゆる次世代機との比較において、16ビットなのに32ビット機よりも価格が高いと、指摘されることになるのである。

しかし、ハードの性能は16ビット、32ビットというCPUの性能の違いだけで計られるものではない。

NEO・GEO　CDの本体価格が高めなのにはわけがある。それは本体に、高価なD-RAMが、なんと56メガビットも搭載されているからなのである。

この56メガビットのD-RAMこそ、他のハードとの決定的な差だ。

つまり、いわゆる次世代機でも、D-RAMはその1／3～1／4しか内臓されていない。そしてまたこの大容量のD-RAMは、現状すべてのメモリーを使用してはいないものの、アーケードゲームをそのまま家庭でプレイできるようにするためには必要不可欠なものなのだ。

単純な話、いわゆる次世代機に196メガの『キング・オブ・ファイターズ'94』を移植しようとすると、アーケード版のデータを、半分以下にまで削っていかなければならない。それは結果として、背景がカットされ、キャラクターのパターンが少なくなるという弊害を招くのであるが、場合によっては、ゲームどころか動かすことすらできないという状態に陥る可能性もなくもない。そしてその傾向は266メガの『餓狼伝説3』ともなれば、なおさら顕著に現れるのである。ゲームセンターで慣れ親しんだゲームが変わり果てた姿で再現されるというわけである。

つまり、NEO・GEOはアーケードゲームをそのまま家庭版に移行するという本来の姿勢を貫き通すために、32ビットのCPUではなく、56メガビットのD-RAMの方を選択したといえる。

もしこれを両方とも満たすハードとなれば、常識を越える価格設定になってしまうことはいうまでもない。

そこには、コンシューマーだからといって決して妥協を許さないSNKの一徹ともいえるポリシーが、明確に感じられる。

今後もそれらのポリシーに準じた、クォリティの高いソフトを世に送りだしてくれることだろう。



これからも新作目白押し!! 魅惑のNEO・GEOソフト!

NEO・GEO　CDは、これからも期待作が目白押しの状況だ。

まず『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』や『ワールドヒーローズパーフェクト』などの格闘アクションシリーズ。続いて、サッカーゲーム『得点王3』や競馬アクション『ステークスウィナー』などのスポーツシリーズ。そして、ファン待望の『ソニックウイングス3』やシューティングの『パルスター』など、続々と用意されている。

そして、何といってもこれからはNEO・GEO　CDオリジナルのがドンドン発売されていくという点に目を向けたい。

特に注目したいのが、今年の年末にSNKが発売を予定している『真説サムライスピリッツ武士道烈伝（仮称）』、あのサムライスピリッツをRPGにしてしまうという大胆な発想が見逃せない。NEO・GEO初のRPGがどんなものになるのか、今から期待大だ。

その他、ADKからは「クロスウォードII」の他、「ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）」の発売も決定している。そして、年末辺りには話題作が目白押しといった情報も、すでにネオジオフリーク編集部では入手している（中身についてはまだ秘密♡）。楽しみに待っていて欲しい。

もちろん、我が編集部では、他の雑誌よりもいち早く情報を入手し、読者のみなさんにドンドン公開していくつもりだ。オフィシャル誌の名に恥じないようにこれからも頑張って行動していくので、期待していて欲しい。

NEO･GEO関連メーカーコメントパーティー

株式会社 エス・エヌ・ケイ



ネオジオフリーク読者のみなさん初めまして！ ＳＮＫの牛木です。

待ちに待ったＮＥＯ・ＧＥＯ専門誌の登場ですね！

実をいうと、私もこの『ネオジオフリーク』と同じくゲーム業界１年生です。ネオジオフリークと一緒に大きく成長していきたいと思っています。みなさん応援よろしくお願いします。

全国７都市で開催したネオジオＣＤライブツアーIIIには来て頂けたでしょうか？ ツアーでは、ＮＥＯ・ＧＥＯの人気シリーズの第４弾『餓狼伝説３』や、ニューゲーム『風雲黙示録』も公開し、大変充実した楽しいイベントになりました。

ところで、みなさんはもう『餓狼伝説３』をプレイしましたよね。いかがでしたか？ 今までになかった新しいシステム"スウェーライン"やさらに魅力的になった従来のキャラクターに、とても個性的な５人の新キャラクターが加わり、奥の深いゲームになっています。きっと気に入ってもらえると思いますのでみなさんよろしくお願いします。

そして、ライブツアーに来られた方はもう知っていますよね。ＮＥＯ・ＧＥＯの新しい格闘ゲーム『風雲黙示録』。攻撃は、素手だけでなく武器も使用可能。上下左右に戦闘が繰り広げられる今までにはなかった新しいタイプの"マルチアクション格闘対戦ゲーム"です。"ズームイン＆アウト機能"が活用されていて、ダイナミックな戦闘が楽しめます。詳しくは、本誌を見てくださいね。

私は、ゲーム初心者で、冗談じゃないくらいへたっぴーなんですが、この２つのゲームが大好きで、密かに「上手になってやる～！」と燃えています。

ライブツアーに来て頂いたみなさん、どうもありがとうございました。来れなかったみなさん、次回はぜひぜひ来てくださいね！ お待ちしています。

このほかにも、これから期待の新作が続々登場します。新作タイトル以外にも、私たちＳＮＫはいろんな分野でいろんなことをやって活躍しています。こちらの情報もどんどんこの『ネオジオフリーク』で紹介してもらいますので必ずチェックしてくださいね。みなさん楽しみに待っていてください！

最後に、読者のみなさんもこの『ネオジオフリーク』に参加して一緒に楽しい雑誌を作っていきましょう。これからもＳＮＫ、そして『ネオジオフリーク』を応援してください。よろしくお願いします。

販売促進部宣伝課 牛木康与

株式会社 アイマックス

当社は平成２年２月、家庭用ゲーム機のソフトの開発・販売を主たる業務としてスタートし、平成６年７月より、業務用機械のメーカーとしても営業活動を開始致しました。私は業務用機械の販売を担当しており、ＮＥＯ・ＧＥＯのソフトも多少ではありますが、販売しております。

さて、『ＮＥＯ・ＧＥＯ ＦＲＥＡＫ』の件ですが、ＮＥＯ・ＧＥＯ専門という事で、ソフトを販売するにあたり、読者イコールプレイヤーという観点から、前宣伝効果が有り、非常に期待しております。ただ一つ懸念しているのは、情報が早目、早目がちになり、本来プレイヤーが遊びながら探す、隠れキャラ・必殺技等の情報を雑誌から得てしまい、その間にあがるはずの売上げが、あがらなくなってしまう傾向にあります。ゲームセンターを経営する、いわゆるオペレーターがもうからないと、それを販売するディストリビューター、開発するメーカーも、長い目で見ると、潤わない事になります。こういう点から、流す情報には背景を考えた上で、流して欲しいと思います。

アミューズメント事業部 高橋 清



株式会社 アステックトゥーワン

「Ａｓｔｅｃ21」という会社名を知らなくても恥ずかしがることはありません。「Ａｓｔｅｃ21」はまだ生まれて間もない赤ちゃんのような会社です。が、これからノビノビと成長する会社でもあるわけです。そして、我が「Ａｓｔｅｃ21」からの第一段の作品がこの『神竜戦記』です。

『神竜戦記』は実に奥のふか～い格闘ゲーム（新ジャンル「格闘シューティングゲーム」ともいいます）です。でも簡単にいうと「魔法」をメインに持ってきたファンタジーゲームです。多種・多彩な技（魔法）の攻防がグラフィカルに表現され、いままでとは一味も二味も違う空中での闘いは、文字通り空前絶後。

『神竜戦記』は遊んで壮観、見させて快感、見て感嘆するゲームです。さらに「卓越した者たちの闘いは、闘いではなくそれはすでに芸術である」の視点から得点計算が芸術点、また戦闘モードにも「ＡＲＴ－ＳＴＲＹ（仕合または芸術会）」というバトルモードが存在します。使えるキャラクターは全部で８人。個性溢れるそのキャラクター性は皆様を『神竜戦記』の世界観へトリップさせてくれるでしょう。「Ａｓｔｅｃ21」はこれからも常に新鮮なゲームを提供していこうと、社員一同頑張っておりますので宜しくお願いします。

企画開発室マネージャー 伊藤慎一



株式会社 エイコム

パルスターは、横スクロールの本格的なシューティングゲームです。

全8面の変化に富んだ地形、美しいグラフィックの数々、さらにあっとオドロク大迫力の演出、臨場感を盛りあげるビジュアルシーン、多彩なパワーアップ等、盛りだくさんな内容で、決してあきさせません。

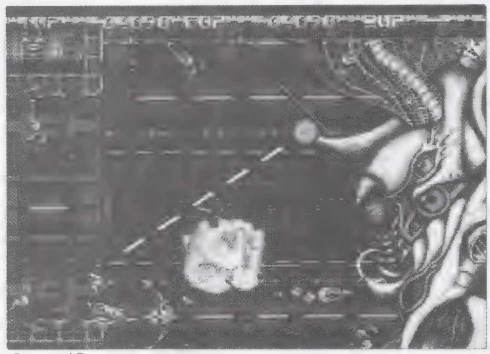
しかし、ただハデなだけではなく、攻略は地形的な効果やアルゴリズムなどにより、より戦略性の高いものになっています。

登場する敵は、80体以上。小さなものから3画面以上の超巨大なものまでバラエティーに富み、そのどれもが個性的なヤツらばかりです。

また、そのほとんどをポリゴンで処理してあり、そのなめらかな動きはきっと満足してもらえるはずです。

そして、その個性的な動きは、不気味な生物さえ時にはコミカルに思えるでしょう。見ているだけでもあきないパルスター、だまされたと思って是非一度チャレンジしてみて下さい。

西村年幸



株式会社 ザウルス

『NEO・GEO FREAK』創刊おめでとうございます。ネオジオ初めての専門誌ということで、これからも何かと大変だとは思いますが、どうぞがんばって素晴らしい雑誌を作り上げて下さい。

さて、ザウルスでは好評を頂いた『クイズ キング・オブ・ファイターズ』に続くネオジオ用タイトル第2弾として、ジョッキーアクションゲーム『ステークスウィナー』を春～初夏のデビューを目指して開発中です。業務用としては、今までになかったジャンルのゲームですが、馬を育てるのではなく、馬と一体となってレースを勝ち抜いていく興奮をダイレクトに味わえるゲームに仕上がっていますので、競馬好きの人も、そうでない人も、アミューズメントスペースで見かけたらとにかく一度遊んでみて下さい。ザウルスでは『ステークスウィナー』以降もシューティング『超鉄ブリキンガー（仮）』（ファームガイより改題）、対戦型格闘アクション『超神拳（仮称）』等々…、様々なジャンルのタイトルを用意していますどのタイトルも様々な部分においてネオジオの新しい可能性を目指して開発していますので、ネオジオユーザーのみなさんは、期待して、腕を磨いて待っていて下さいね。

依田智雄



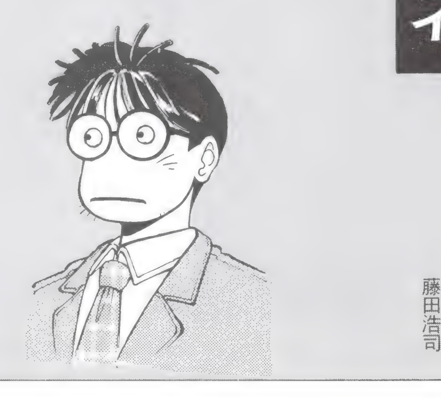
株式会社 エーディーケイ

『ネオジオフリーク』創刊おめでとうございます！初のネオジオオンリー月刊誌ですね。これを機会にネオジオがもっともっと発展することを心よりお祈り申し上げます。

さて、堅苦しい挨拶はこれくらいにして、いよいよ動き始めた『ワールドヒーローズパーフェクト』について…気になるワールドヒーローズパーフェクトの開発状況ですが、現在90%ぐらい。いよいよ大詰めといったところです。『パーフェクト』の名に恥じないよう完璧で究極な出来を目指してみんながんばっています。ゲームセンターでお目見えするのはもうちょっと先になるけど、期待して待っててね！

あ、そうそう5月2日に発売になったネオジオCDオリジナルソフト『クロススウォードII』も絶賛発売中なので、みんな急いでお店へレッツゴー!!（何か文章表現が古いなあ）

広報・デザイン課 藤田浩司



サミー工業 株式会社

創刊おめでとうございます。今ノリにのっているネオジオだけに今後のご活躍に期待しております。

ところでサミーのネオジオタイトルといえば「ビューポイント」ですが、読者の皆様は知っていますでしょうか？最近CDにもなったので多少知名度は上がったと思いますが…。

今ポリゴンがメジャーになっているので、これの続編を望む声が多くなってきています。いよいよ「ビューポイント2」発表か？

一体どうなるのか、自分でもわかりません。

AM事業本部業務課 マーケティング係 竹中博史

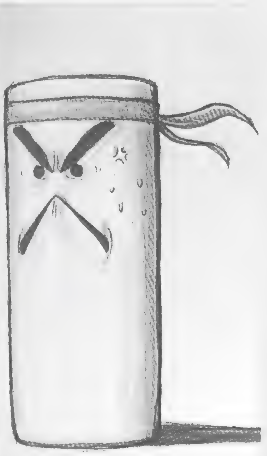


NEO・GEO関連メーカーコメントパーティー

サン電子株式会社

NEO・GEO参入第一弾ソフト『ギャラクシーファイト』を世に送り出したばかりのサンソフトでございます。

NEO・GEOのソフトはもちろんのこと、格闘ゲーム自体を初めて開発したギャラファイチームには、わからないことだらけ。しかも少ない人数でよく頑張りました。しかし、彼らもプロの集団。初体験というハンデに甘えることなく、多少時間はかかりましたが、最後までプロの意地を通してくれました。その成果は、作品に全て反映され、ユーザーの皆さんのお手元に届いていることと思います。



Ⓒ1995 SUNSOFT

是非、率直なご意見ご感想をお聞かせ下さい。

さて、今後の予定ですが、当社にはまだNEO・GEOのチームが少ないので、次回作が発売になるまでにはまだまだ時間がかかりそうです。何か進展があり次第、NEO・GEO FREAK誌上でご報告していきます。サンソフトは油断していると、とんでもないことをしでかすメーカーですから要注意デス！

前後しましたが、『NEO・GEO FREAK』創刊おめでとうございます。NEO・GEOサードパーティーとしては、まだ新参者の域を出ておりませんが、末長くお付き合い下さいますようお願い申し上げます。

山本英夫

株式会社テクノスジャパン

『NEO・GEO FREAK』へ一言。創刊おめでとうございます。さて同誌が創刊されたわけですが、今後が楽しみですね！ どのような展開になるのでしょう？『NEO・GEO FREAK』としての色、味、個性を出せれば読者にとってもおもしろい専門誌になるでしょう。また、パワーのある、読み応えのある専門誌、情報誌にされることを期待致します。もちろん我々サードパーティもバックアップしていきたいと考えます。テクノスジャパン広報と致しましても全面協力は致しますので是非、楽しい専門誌に、期待します。

我がテクノスジャパンは新しく生まれ変わりました。当社のC-キャラ的な「くにおくん」、そして今生まれ変わった「ダブルドラゴン」、新たな誕生を待つ「超人学園ゴウカイザー」とおNEWが目白押し、今後は今までにないテクノスジャパンが見れると思います。また、ソフト以外にもイベント、ビデオ等の展開も楽しみなテクノスジャパンをどうぞ宜しくお願い致します。



営業企画部長　祖父江太

データイースト株式会社

やりましたね！ ネオジオ専門本創刊！ 本当におめでとうございます！！ 祝辞の代わりにと言ってはナンですが、私の好きな当社ネオジオソフトのご紹介をしましょう（なんてね）。そのゲームの名は「フライングパワーディスク」。簡単にいうとエアーホッケーをゲームにしたようなもので、お互いに円盤を投げ合い、後方のゴールに円盤が入ったり、コートの中に円盤が落ちると得点というエラク簡単なルールなのです。ルールは単純ですが、これに当社お得意の爆発を始めとした演出やド派手なスーパーシュート、更にカーブシュートや縦投げやカウンターシュート等々、やればやるほど深みにハマって面白い（社内でも仕事帰りの勝ち抜き戦が大ハヤリだった）！ ボーナスゲームも、円盤を使ったボウリングや、投げた円盤に向かって犬を操縦して上手くくわえさせる洒落た内容でこれまた楽し。特に対戦プレイは超熱い！ CD版ではプレイ時間も延長されて（ロード時間は短めで）更に白熱した試合が楽しめて熱いのなんのって…。騙されたと思って（ここまで言うか）一度プレイしてほしい！ 絶対損はしないことを断言しておきましょう！ 当社絶対の自信作「フライングパワーディスク」を是非お試しくださいませ。



宣伝課　斉藤浩一

株式会社ナスカ

ニュースの時間です。モーデン将軍のクーデターが発令されてから、すでに3日経っている訳ですが今日私はここ、正規軍の秘密工場に来ています。ここで技術将校ハルト大佐に新兵器についてお話を伺ってみたいと思います。

「我々はモーデン打倒のために最強の戦車・メタルスラッグを開発しました。まず車体後部に毎分六百発発射可能のバルカン砲を装備しました。これは360度に射撃可能ですのであらゆる方向からの敵に攻撃可能です。そしてメインとなるキャノン砲の威力は折り紙つき。敵の機動兵器を一撃で葬ることができるでしょう。さらに危機回避能力向上のためにジャンプ機能、しゃがみ機能もつけました」

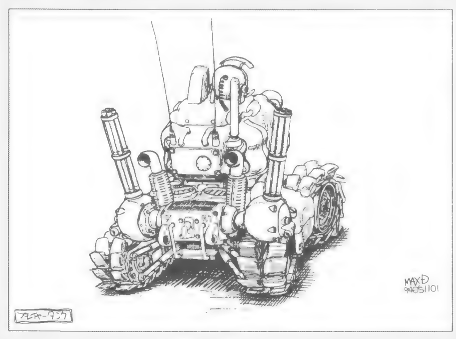
「これでモーデン掃討作戦はうまくいきそうですね」

「モーデンなぞは…ん!?」

「わっ！ 凄い爆発です！ 今私の目の前で工場が崩れ落ちていきます！ あ、戦車ががれきの中から現れました！」「メタスラの試作機です。2輌しかありません」

「みなさん、世界の運命は今、この瞬間にあの2輌の戦車に託された訳です！ ここも危なくなってまいりました！ みなさん、さようなら！」

という訳でナスカの最新シューティングゲーム「メタルスラッグ」をよろしく。



開発本部　河合 満

株式会社 ハドソン

買わなきゃハドソン！ってみんな一回は耳にしたことがあると思うけど。そうなんですよ！そのハドソンが、もう知ってると思うけど、今後、ネオジオを舞台にソフトを展開していく予定です。対戦型格闘ゲームとアクションゲームの2本で、残念なことにこの場ではソフトの正式なタイトルなどは、公表することができないんだけど、みんなの期待は絶対裏切らないような出来になるから、楽しみに待っててネ！

話は変わるけど、ハドソンは、毎年夏に日本全国数十カ所を回って、ユーザーのみんなに直接ハドソンを肌で感じてもらえるようなイベントを開催しています。今年も例にもれず、開催する予定だから、みんな来てください（詳しい日時は未定）。その場で新作ソフトも紹介してるから、もしかしたら、その場でネオジオの新作に会えるかもしれないぞ！

とにかくハドソンはユーザーのみんなが、退屈するようなことはしないから、これからもよろしく!!

中山　晃



ビデオシステム 株式会社

ネオジオフリークのみなさまおめでとうございます。専門誌の登場ということでユーザー一同待ち望んでいたのではないでしょうか。ネオジオにはいいゲームがたくさんあるので専門誌ならではの展開でドカーっと紹介をしてくださいね。ビデオシステムでこの春以降の目玉商品として用意しているのが『ソニックウィングス3』です。横画面での縦シューにおいて最高峰？と自負している前作『ソニックウィングス2』で楽しんでもらえた皆様にはもっと喜んでもらえることを保証いたします。また、ソニック2を買ってない人にもぜひ3を買ってもらいたい。登場キャラクターが8人から10人へと再編成し、機体も有名なものからマニアックなところまで押さえた全10機種からセレクトできるし、時代背景も逆上って第2次大戦へ、など盛りだくさんのシューティング・ソニック3です。もし登場する機体の名前を聞いて全部知っている人は相当なマニアでしょうね。ちなみに某編集の人でヒントだけで全部答えられたのにはビックリしましたが。シューティングもそれ以外のソフトもウーンと良いモノを造りますので読者の皆様、ネオジオフリークの皆様ひとつ宜しくお願い致します。

佐藤幸宏



©VIDEO SYSTEM　1994

株式会社 ビスコ

『NEO・GEO FREAK』読者の皆さん、こんにちは。ビスコの糸井です。今後とも宜しくお願いいたします。

『NEO・GEO FREAK』創刊、おめでとうございます。創刊を祝して、思い切って書いてしまいましょう。なんと、ビスコでは現在、ネオジオソフトを6タイトルも同時に開発しています。そのジャンルも様々で、スポーツあり、レースあり、パズルあり、格闘ありといろいろと用意しています。この中には、なつかしいゲームのリメイクや、以前発表してそのままになっていたもの（タイトルが変わるかもしれませんが、もちろんパワーアップしていますよ）もあります（今は、これ以上言えない…）。

さて、ここで突然クイズです。どうして、今は言えないのでしょうか。

①単なる、出し惜しみ。
②タイトル（ゲーム名）が決まっていないから。
③本当は開発をしていないから。
（③番だったら怒られるだろうな…。）

私は、タイトルや内容を発表したいのですけど、社内の事情でまだ発表できないのです。読者の皆さん、ごめんなさい。でも、近日中に必ず発表しますので、期待して待っていてください。

開発室　糸井泰久



株式会社 フェイス

『NEO・GEO FREAK』創刊、おめでとうございます。無限のパワーでガンバッテ下さい！フェイスの開発も、目標最強ソフトで、ゴンゴン行きたいと張りきっております。

さて、現在開発中のタイトルは、おっと今はアクションということしか、言えないんス。キャラ設定は出させてもらいますので、今しばらくお待ち下さい。でき上がってるものをツール上で見ると、これがホレボレするような美しいグラフィック♡　期待していて下さいネ！

スタッフの方もリフレッシユして、当社体当たりで作ってます。さすが開発が生命、とぶち上げる社長だけはあるおことば、でやんす。

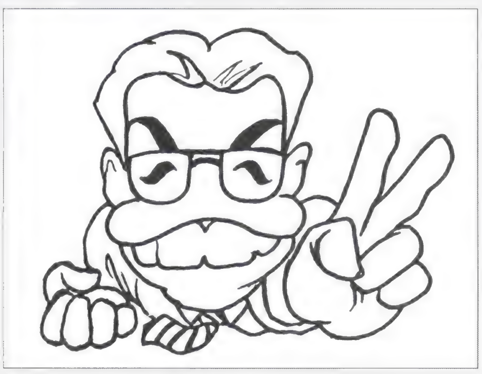
NEO・GEOも、より高度なハードを開発中、ということなので、20世紀末に吹く〝ゲーム革命〟の台風の目になること、まちがいナシ！

今から発売が、メーカーのスタッフでさえ楽しみなんだから、読者くんたちが楽しみでないワケがないスよね。

これからのNEO・GEOにフェイスがどう取り組んでいくか、みんなも応援していて下さい！

では、また!!

カトケン



ADK本社屋が移転

新年度になって、株式会社エーディーケイの本社屋が移転した。

新住所は以下の通り。

〒362埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル

ファンレター、ご意見、ご希望等、投書は今まで通りの住所に送ってほしいとのこと。開発の人たちの一番のカンフル剤は、皆さんからのお手紙なのだそうだ。

「ゲーマデリック」単独ライブ決行！

日本全国のゲーマデリックファンに特報！ 昨年2月に開催し大好評を博した、データイーストのゲームサウンドチーム「ゲーマデリック」の単独ライブが、来たる5月19日、原宿ルイードで決行される。ただし昨年同様「入場無料の招待制」なのでご注意。

招待券の入手方法は至って簡単。4月21日に発売されるCD『水滸演武』に添付されているライブ応募券をハガキに貼って送るだけ！ 送っていただいた方のなかから抽選で250名様にライブチケットをプレゼントする。

これは同日に発売される「ファイターズヒストリーダイナマイト＆溝口危機一髪!!」のCD発売を記念して開催されるもので、NEO・GEOからは、ファイターズヒストリーダイナマイト、フライングパワーディスク、ダンクドリームを演奏する。他にもジャンルを問わず様々なゲームの曲を演奏する予定。

ライブの他にもレアなプレゼントイベントや、CDの販売コーナーなど、催しは盛りだくさん。来場者全員にプレゼントがある。





開催場所：原宿ルイード（JR原宿駅・竹下口下車）
開催日時：95年5月19日(金)18:30開場　19:00開演

「山崎」がラスベガスで「覇王丸」のコスプレを



この写真を見て〝あっ、この人知ってる！〟と思った人はかなりのNEO・GEO通だ。実はこの人、このコーナーでも紹介している『餓狼伝説3』のCMで山崎竜二に扮する、マイケル・ハヤシダなのだ。

写真は、今年1月に米国ラスベガスで開催されたCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー＝アメリカの新ゲーム発表会）の会場で撮影したもの。

SNKはこのショーで『真サムライスピリッツ』（海外では〝SAMURAI SHOWDOWN II〟）を出展した。そこでハヤシダさんが覇王丸のコスプレなど、いろいろパフォーマンスしたというわけだ。

会場ではハヤシダさんの覇王丸のほかに、アメリカ人の女の子のチャムチャム（シッポだけ写ってる！）や、千葉麗子さんのナコルルが登場し、SNKのブースを盛り上げた。

この決めポーズ、まさに覇王丸そのものという感じでカッコいいが、『餓狼伝説3』のCMで不気味な笑みを浮かべる山崎も魅力的で捨てがたい。

あなたは、覇王丸と山崎、どちらがカッコいいと思うだろうか。

メーカー各社様 記事投稿のお願いです

このページでは、関連メーカー各社様よりニュースソースを募集しております。

内容は新作情報、イベント告知、一般募集告知（社員募集やゲーム企画募集等）、ノベルティ作成から、新作発売延期告知（?）や社内スキャンダル等なんでもOKです。

これぞと思う記事を編集部までFAXにてご送付ください（写真後送可）。

採用分には薄謝として、紹介記事1P割増のサービスをさせていただきます。

●ネオジオフリーク編集部
FAX03-5395-6315

NeoGeoNews

発行所　〒112 東京都文京区水道 2-13-2-201株芸文社 分室
発行人　勝　モー
発行No.　通巻1号

ハワイ・オアフ島で『餓狼伝説3』CM撮影

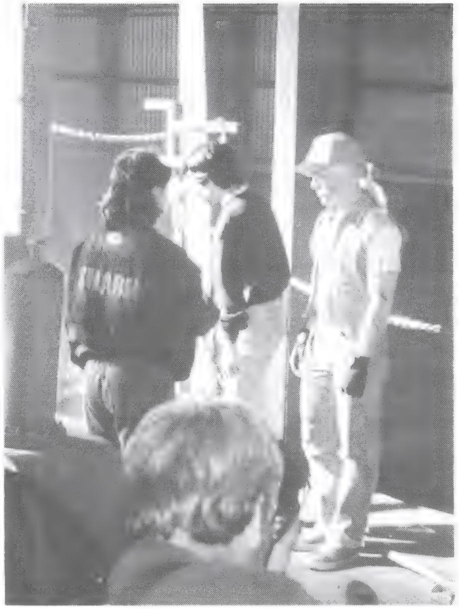
『餓狼伝説3』のCM撮影が、さる2月5日から7日の3日間、ハワイ・オアフ島でおこなわれた。

キャストのオーディションは当初現地ハワイでおこなう予定だったが、適役が見つからず、L.A.で再度おこない、テリー役にトロイ・ビーソン、山崎役にマイケル・ハヤシダが決まった。

テリーが真っ暗ななかでヘリコプターに追いかけられるシーンがある。進行方向はカメラに向かっているので、ぎりぎりまで近づいたらヘリコプターは急旋回してカメラを避けなければならない。ロケ地の埠頭には十分そのスペースがあったのだが、あいにく当日は波が高く、船が何艘も港内に入った状態になり、撮影不可能に。ロケ地変更を余儀なくされ、別の埠頭に移動した。そのため3、4時間で終わるはずの撮影に、一晩中もかかってしまった。



また、山崎が車の中から「あれがテリー・ボガードか」とテリーを認めるシーンでは、撮影時、ハワイなのに突然のスコール。しかし山崎は車に乗っているし、テリーが走っているのはアーケードの下だし、ということで撮影決行。あのシーン、晴れているように見えるが、実はスコールの真っ直中なのだ。



SNKが全国7大都市にて「NEO・GEO CD LIVE TOUR III」を開催





コンピューターゲームのソフト、ハードNEO・GEOでおなじみの株式会社エス・エヌ・ケイ（本社　大阪府吹田市豊津町18－12　代表取締役社長　川崎英吉）が、全国7大都市にて「NEO・GEO　CD　LIVE　TOUR III」を開催した。

当日は「餓狼伝説」シリーズ第4弾「餓狼伝説III」や「風雲黙示録」の他、サードパーティーを含む新作ソフトのプレイ、ステージでのゲーム大会やコスプレ選手権大会など、さまざまなイベントをおこない、来場者が一日中楽しめる内容で大変好評を得た。

特に東京・大阪会場では、「劇場版・餓狼伝説」などで知られるアニメーターの大張正己氏のトーク&サイン会も催され、ファンには充実したイベントになったと思われる。

各会場でゲームのチャリティー台を設置したり、グッズ等を販売したりして得た収益金は、阪神大震災の被災者へ援助金として送られる。

各会場の来場者数、チャリティー収益金は以下の通り。

福岡	3月21日	3,100名	¥573,813
名古屋	3月26日	4,800名	¥843,240
東京	3月28日	3,800名	¥1,001,356
広島	3月31日	2,200名	¥386,527
札幌	4月4日	3,400名	¥546,555
仙台	4月7日	2,300名	¥373,144
大阪	4月9日	5,700名	¥848,114
合計	※	25,300名	¥4,572,749

読者の広場

SNK公認〝オフィシャル〟ネオジオ専門誌ついに発刊！

ついに発刊しました、ネオジオゲームの専門誌「NEO・GEO FREAK」です！ 内容は当然、ネオジオオンリー。ネオジオのことなら何でもおまかせ！

充実した内容の情報を、より早くおとどけしていきますので、どうぞよろしくお願いします!!

今号は発刊記念ということで、おめでとうメッセージ・イラストや、NEO・GEOファンのみなさんから寄せられたご意見・ご希望を中心に紹介していきます。

応募の仕方は110Pにありますので、これからどんどん投稿してくださいね！

ネオジオフリークに対するご意見・ご要望の数々！

攻略ばかりでなく、制作者の声を聞きたい。たとえばなぜ「ライジングタックル」がなくなったのか、とか。

キャラクターの設定とかも見せてほしい。

それから今後SNKが目指しているものとは？ とか、厳しいツッコミなんかもやって、ひと味もふた味も違った本にしてほしいな。

●梅村寿宏さん（奈良県）

ネオジオのゲームキャラクターの模型を載せるといいかと思います。

大張正己などネオジオに関するイラストを手がけている人のコメントや、書き下ろしのイラストなどを載せるといいかも。

●井上達夫さん（東京都）

はっきりいって、SNKはキャラの魅力につきるので、毎月誰か一人あげて、プロフィール紹介や、質疑応答などをする。

コラムに期待。昔のゲームも少し紹介してほしい。

でもCD中心であってほしい。サードパーティの情報がたくさんほしい。それからコスプレにもふれて。

●木村宗平（東京都）

立ち読みだけで終わり…オフィシャル情報に期待

ネオジオ系のゲームはゲー○ストなどでも攻略を必ず、しかも奥深くやるので、同じことだけをやっていても全然面白くない。立ち読みだけで終り。

せっかくNEO・GEO FREAKという名で発刊するのなら、UFOキャッチャーのプライズ情報やシューティングの攻略、ネオジオCDならではのウラワザなど、ネオジオに関するものすべてにおいて、徹底的に載せてほしい。こういったことは他誌にはほとんど載っていないので、それだけでもファンにとっては買う価値がある。

●藤巻博さん（東京都）

クセになる4コマ

本番前はナーバス

もうすぐワールドヒーローズパーフェクトが出ますが、プレイキャラにこの人はいませんでした。はっ、まさか！ 隠しキャラ!?



●PN／城弥広己（鹿児島県）

不可解ムスメ

リョウコの気まぐれな一言が、彼女の知らないところで思わぬ波紋を呼ぶ？ それにしてもこの無邪気さ、くったくのなさが…。



●PN／城弥広己（鹿児島県）

オフィシャル情報満載なんて嬉しいじゃないの！ 他誌との差が出てとてもいいことですよね。今からどんな内容の本になるか、とても楽しみです。毎回描き下ろしのイラストやポスターなんかがあるとメチャ嬉しいのですが…。

私はSNKさんのあの本物のアメリカ人みたいなリアルなイラストの大ファンなので、よろしくお願いしたいです。

●飯塚功尚さん（東京都）

こんな本をずっと待っていました。まるごとネオジオなんて夢のようです。

これで坂本かずみ先生の真サムスピを連載すれば最高です。

先生の描く覇王丸、ガルフォード、ナコルルの3人組はまるで兄弟のみたいで、楽しいです。

とにかく発売が楽しみです。

●坂口勝利さん（神奈川県）

付録にマッドマンのお面 ゲーム以外の情報も！

笑える内容を盛り込んでほしい。

ネオジオのゲームキャラを使ったマンガを載せてほしい。



●PN／如月あきら（鹿児島県）
スタッフ一同、半死状態ですが、なんとか間に合いました♡ 素敵な舞、ありがとうございます。

昔のゲームの徹底攻略をしてほしい。
ネオジオのゲームミュージックのソノシートを付録につけてほしい。
毎月表紙をナコルルにしてほしい。
ギース様の古武術講座を載せてほしい。
ゲームキャラクターへのインタビューを載せてほしい。
ネオジオのゲームキャラのポスターを付録につけてほしい。
4コママンガを充実させてほしい。
ハイスコアルームを作ってほしい。
清水かおりの現在を載せてほしい。
マッドマンのお面を付録につけてほしい。

●潮田次郎さん（神奈川県）

ネオジオ以外の情報もたくさん載せてください。例えばその時にはやっているグッズや、CD、本、映画、プレイスポットなど。
ゲームも餓狼伝説3だけでなく、これから出るRPG関係の情報も載せてください。

●大野一郎さん（千葉県）



●PN／しらす大地（千葉県）
KOF'95の情報を待っている方がやはり多いですね。味のある幻さんで。



●PN／こうや槐（宮城県）
サムスピRPGは次号か3号で紹介できるはずです。お楽しみに！

あるひとつのゲームを決めて、読者がその得点などの記録を送り、上位何人かにプレゼントをするというような企画があれば楽しいと思います。記録は、写真などを証拠として提出するようにすればいい。

●中村徹さん（千葉県）

今までネオジオユーザーとしては、雑誌の中の1〜2ページのコーナーや、ほとんどカタログの増刊では納得できなかったけど、これからは毎月ネオジオフリークが出てくれるので、とても嬉しいです。がんばってください。

●PN／カブキロックス（埼玉県）

価格をずっと維持して！同人誌コーナーもほしい…

ネオジオCDライブツアーなどのSNKに関わるイベントの先取り情報などがあったらいいと思います。

●吉田達哉さん（千葉県）

ネオジオフリークというからには、ずっとネオジオまるごと一冊でいいと思う。
それに580円をずっと続けてほしい。

●鈴木信吾さん（神奈川県）

応募者全員にサービスで、オリジナルイラスト（表紙などの）のテレフォンカードのプレゼント企画をしてほしい。
毎号付録として、人気のあるゲームのオリジナルイラストのB2判のポスターをつけてほしい。

●出口賢次さん（愛知県）

ゲームごとに投稿ハガキのコーナーを作ってほしいんじゃんッ。
投稿マニィとしてはねん。
同人誌紹介のコーナーも…。

●香川幸代さん（愛知県）

キャラに関する詳しい情報や必殺技を載せてのしい。どの雑誌より早い情報をお願いします。

●永瀬隆一さん（愛知県）

ネオジオを語るなら、もちろん千葉麗子さんもページを持ってくれますよね。
そのへんをしっかりしてほしい。

●齋藤俊幸さん（愛知県）

女性にも買いやすいものに中年にも分かる内容を！

投稿オタクの私としては、やっぱり読者コーナーの充実をのぞみたいですね…。頼むから3号でつぶれんなよ！

●PN／直野生海（広島県）

よもやネオジオにはないと思うが、女子に買いづらい内容（性的にきついものとか）にしないでください。
せっかくネオジオ専門誌名のだから、表紙をオリジナルイラストにするとかして、特色を出してください。
読者ページを多めに。設定資料もあればいいなと…。スタッフさんのコメント入りで…。

●和田江理加さん（広島県）

子供のやるスーパーファミコンを見て、最近私もネオジオをやるようになりました。
ゲームセンターにいってやってみました。結構面白いものですね。
芸文社さんがネオジオの専門誌を出すと聞いて嬉しくなりました。
オッサンゲーマーにも分かる詳しく楽しい本をお願いします。期待してます。

●田中光明さん（広島県）

マイナータイトルや格ゲー以外も取り上げて

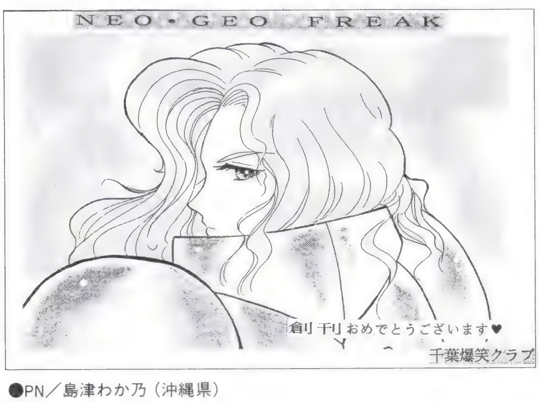
メジャーなソフトだけでなく、マイナーなソフトにもスポットを当ててほしい。

●石田芳之さん（広島県）

創刊されたら、これからずっと買っていこうと思っています。でも、心配なのは、どの程度の情報・攻略が載っているかということです。
ぼく個人としては、どのゲーム雑誌より充実した内容にしてほしいと思っています。



●PN／城弥広己（鹿児島県）
WHパーフェクトは次号でより詳しくできるでしょう。



●PN／島津わか乃（沖縄県）
カラーで送っていただいのに、すみません。カラーイラストコーナーもできれば設けたいものですね。

がんばってください。

●小島拓さん（宮城県）

他のゲーム雑誌より早く情報（超必殺技や最新ゲーム）を誌面に出してほしい。

過去のネオジオゲームを攻略する（ネオジオのゲームは今までどの雑誌でも攻略は適当にしか書かれていなかったので）。

特集・攻略は格闘ゲーム以外のものも平等に載せる。

読者参加の企画を多くして、ネオジオファン以外の人にも気楽に読んでもらえるようにする。

●武藤智之さん（宮城県）

ネオジオグッズの通販に非売品プレゼント希望

ネオジオグッズを作って通販してほしい。

パロディ4コママンガ、パロディゲームマンガ（龍虎、餓狼、サムライ、ギャラクシーファイトなど）を載せてほしい。

●松岡聡史さん（北海道）

千葉麗子にイタンビュー。

SNK、ADKなどの裏話、例えば餓狼SPの時のギースん邪影拳など（ある雑誌で読みました）。

非売品とかのプレゼント。

新聞コーナー。大ウソぶっこいた新聞を作る。例としてギースは兄弟であり、双児だったとか。

●藤村洋樹さん（北海道）

ネオジオの専門誌が出ると聞き、ユーザーとして嬉しいかぎりです。

個人的に、毎月発刊ということで、オフィシャル情報満載というところにひかれます。

それから読者コーナーが充実することを期待しています。

●尾崎泰弘さん（大阪府）

雑誌連動のイベント企画
読者とスタッフの対戦

予価の580円は少し高いのでは。

プレゼント以外に、通販のコーナーもあればいいと思う。

●桶上信晶さん（大阪府）

待ちに待ったという感じです。

できれば投稿ページを多くしたり、楽しいコラム（千葉麗子さんとか）、ゲーム関連情報の速報（周辺機器、ゲームミュージック、イベントなど）、雑誌連動のイベント企画などを盛り込んでくれたら嬉しいです。

とにかく期待してますので、楽しい本作りを続けてくださ



●PN／妙島浩文（三重県）
サムライシリーズ思い入れとこだわりが素晴らしいです。十兵衛の穏やかな表情にほっと一息…。



●PN／若林りりす（神奈川県）
カラーなんですね…。こちらも。ありがとうございます＆モノクロですみません。



●三輪恵美さん（埼玉県）
さすがにいい雰囲気のイラストですね。どうもありがとうございます。



●佐々木亮介さん（広島県）
RPGで、ナコルルは復活するのでしょうか?? ねえ、どう思います？

クセになる4コマ

K.O.F'95 その1

武器持ちは反則のこのゲームだが、そんなこと以前にこの3人のチームは、かなりヤバい。確かに誰も勝てないかも。



●PN／坂本いずみ（埼玉県）

K.O.F'95 その2

この組み合わせも結構面白い。ピントはずれなまでのまじめさが、格闘ゲームという枠の中で、かえって自然に映るところが、結構こわい。



●PN／坂本いずみ（埼玉県）

い。
●玉置昌伸さん（大阪府）

対戦ダイヤグラム、連続技、コンビネーションアーツを載せてください。キャラクターボイスも。

ネオジオフリーク文通コーナーも作ってほしいです。その第1号として載せてね。
●熊田正明さん（岐阜県）

今までのウラワザを出してください。

毎月に1人ずつゲームのキャラクターを出して解説（美学などを）する。

読者の中から1人選び、SNKスタッフとゲームで対戦する。
●永井唯さん（京都府）

今月のコスプレ



不知火舞 まろん（千葉県）

●昨年の冬コミで撮影したもの。当然、餓狼3の舞の衣装とは違う。ただこの衣装が好きというファンも多いはず。

編：たくさんのご意見、どうもありがとうございます。

ここで紹介したものは、ネオジオライブツアーIIIの各会場（福岡を除く）で配ったアンケートハガキから、一部を選んで掲載しました。

さすがに、ほとんどの方がネオジオユーザーというだけあって、的を射たご意見が多く、スタッフ一同で真剣に読ませてもらいました。

もちろん、すでに発刊号からはじめているものや、次号からスタートすることが決定しているものもあるのですが、候補としてペンディング中の企画もあったりして、とても参考になりました。

今後、オフィシャル情報誌の名に恥じないよう（とはいえ時間的な事情で、発刊号からいきなり餓狼伝説3のコンビネーションアーツが、オフィシャルの資料と若干食い違っているというありさまですが）、さらに検討を加え、より多くの読者の方にご満足し



●PN／吉岡竜也（埼玉県）　お得意のガルちんですね。ネオジオユーザーの期待に応えられるようにがんばります。



●PN／浦川ぴっけ（埼玉県）
あらら、マリーのジッパーが…。これはめでたい（どこが…!!）。

●PN／氷霧（千葉県）　このカッコ笑いというのが…。大丈夫です、おまかせください。いや、マジで。本当にマジ！



●PN／月城碧（岩手県）　そーですねぇ、ライバル誌ねぇ…。うーん、見当たりませんね。なんちて。

●PN／ぐみ（東京都）　研修中の忙しい時に描いていただいたとのこと。本当にありがとうございます。お仕事もがんばって！





ていただけるよう努力していきますので、よろしくお願いします。

なんでも質問コーナー NEO·GEO FREAKに聞こう!

同人誌を読む魅惑の生活でも分からない購入方法

私はゲームばかりでなく、同人誌にも興味があるのですが、今まで買ったことがないため、どうしたらいいのか分かりません。購入方法を教えてください。

●斉藤みゆきさん（東京都）

編：欲しい本があったら、まずハガキ等で在庫の有無を確認した方がよいでしょう。

在庫があるようだったら、郵便局にいって、金額分の定額小為替と、送料分の切手を買います。

そして宛名シールに自分の住所を記入すれば、一応準備ができたといえるでしょう。

封筒には、上記の3点の他に、注文書（何というタイトルの本が何冊欲しいのかを記入したもの）を忘れずに入れなくてはいけません。当り前すぎて、ばかばかしいと思うかもしれませんが、意外とこれを忘れる人は多いようです。

定額小為替は盗難に遭いやすいので、外から見えないように、紙などにくるんで封筒に入れるのが常識です。なかには、封筒に定額小為替在中と大きく書いて送る人がいるそうですが、これは『どうぞ、盗んでください』といっているようなものです。

また返信用封筒を同封する必要がある場合は、自分の住所を記入した封筒に、80円切手を貼って同封します。これは通常連絡用ですので、不使用時には、本と一緒に返却されます。

なお定額小為替は、発行日から半年を経過したものは無効となります。相手方が郵便局で換金する日数も考慮して、なるべく新しいものを送るようにしましょう。できれば、注文する度に必要な分だけ購入するようにしたいものです。

イベント情報なども教えてくれるのですか?

●孫崎達也さん（北海道）

編：当面はメーカー主催のものだけとなりますが、今後は大会場のものを中心に、一般のイベントも取り上げていこうと思ってます。

餓狼伝説3の隠し技をこっそりと（?）教えて



●PN／松乃屋新（三重県）「リョウ・命」とのこと。その思いさえあれば、受験もかるいかるい（無責任…）。

●PN／日和 "サリンこえぇヨ"鵙ネオジオ女性キャラのセレクション。楽しいイラストどうもありがとうございます。





●PN／今西翔（東京都）カラーですが、左上の銀色の文字が出るか心配です…。今後ともよろしくお願いします。



●PN／槙原つかさ（沖縄県）シャルロット嬢を最初見た時、「あっ、V○のサ…」と思ったりして、結構スリリングでした。ところで覇王丸は、何を見ているのでしょうか?



●PN／粉砕破壊（大阪府）お忙しいところありがとうございました。ところで真サムスピのサブタイトルの意味（覇王丸地獄変）は、編集部でもいまだに謎です。



●PN／少佐（神奈川県）この3人の雰囲気は独特のものがありますね。ロバートって何かいいやつで。

餓狼伝説3の隠し技や、隠れキャラなどを教えてください。それからパワーゲイザー3連発のやり方も、こそっと教えてください。
ネオジオCDライブツアーがまたあるなら、その日程も教えてだくさい。
KOF'95の情報も教えて。
●雁部昂さん（宮城県）

編：パワーゲイザー3連発を含む、隠し技など（他にも色色あるのですが、今はいえません。例えば秦…、あわわ…）は次号で紹介しますので、もう少しもったいぶらせてください。
ネオジオCDライブツアーの日程は、決定した時点ですぐにお知らせします。現状まだ未定ですので悪しからず。
'95は開発中ですので、まだ発表できません。もちろん、誌面で紹介できる確実な情報を急に入手するかもしれませんので、次号もしっかりチェックしてくださいね（商売上手?）。



●PN／不良少年（東京都）
こちらもにぎやかなイラストです。こうして改めて見るとネオジオは層が厚いですね、やっぱり。



●PN／水竜月るん（青森県）
はっきりいって、期待してください。次号からもっともっと充実させていきますので。



●PN／しるこ（北海道）
すんごいオドしですねェ～。キム様のイラストはどれくらいくるかなぁ。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

必殺!! 暴れん坊十二人の侍 江戸を斬る



●一応全キャラ出ているサムスピ本。全編ギャグで、特におやじが好きな方におすすめ（?）／A5／オフ／40P／300円無記名定額小為替＋90円切手／〒041北海道函館市中道2・3・7 笹井さおり（発行：竹馬倶楽部）

SELFCONTROL



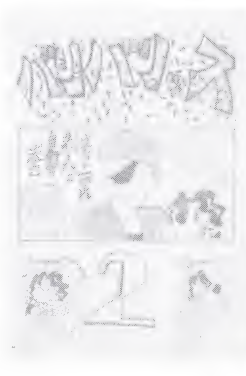
●K.O.F'94のギャグ本。ゲスト多数参加／A5／オフ／52P／300円無記名定額小為替＋190円切手＋予備80円切手＋宛名シール／〒193東京都八王子市泉町1289・7 柳原方 今西翔（発行：(有)B'）

出なおせっ！



●超浮かれまくった真サムスピ本。ギャグオンリーで、真剣、笑える！／A5／オフ／28P／200円無記名定額小為替＋190円切手＋宛名シール／〒900沖縄県那覇市泊3・3・2 山内和美（発行：筋肉ねこ＋フェーン現象）

バリバリッス2



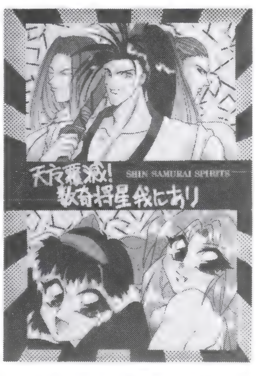
●めずらしい怒チームの本。成分はラルフ200mg、ハイデルン300mg、クラーク200mg／A5／オフ／44P／300円無記名定額小為替＋190円切手＋50円切手＋宛名シール／〒286-02千葉県印旛郡富里町日吉台3・22・8 大西貴子（発行：極悪猿軍団 or イカレチーム）

侍風姿伝



●ナコルル×覇王丸のわりと純愛風物語。やや高目だが、4コマギャグもあって読み応えあり／A5／オフ／76P／800円無記名定額小為替＋270円切手／〒250神奈川県小田原市穴部新田44・6 花堂方 SATAN（発行：DARK HEAVEN）

天魔覆滅！ 数奇将星我にあり



●真サムスピオールキャラ本。ガル×シャルと天草×ミヅキあり／A5／オフ／26P／200円無記名定額小為替＋190円切手＋宛名シール＋80円切手貼付返信用封筒／〒729-01広島県福山市神村町4・6・201 古賀理恵（発行：SS ARMY）

NEO・GEO FREAK 読者投稿大募集！

ネオジオキャラ総動員 君の1票がNo1を決める!!

今回の募集の目玉は、今まで登場したネオジオキャラの中から人気ナンバーワンを決める「NEO・GEOキャラ人気投票」だ。

個性的なキャラクターの多いネオジオワールドの中で、好きなキャラを3人選び、ハガキで編集部まで送ってもらえればOK。

1位は5ポイント、以下、2位3ポイント、3位1ポイントとして集計します。もちろんコメントもお願いします。なお、コメント採用分には粗品を進呈します。

応募の締め切りは8月5日消印まで有効とさせていただきます。なお結果発表は、9月10日発売予定のネオジオフリーク第5号で掲載しますので、くれぐれも送り忘れのないように気をつけましょう。

熱いイラストや写真、同人誌も大募集!!

毎度おなじみイラストやコスプレ写真、そして、紹介してほしい同人誌を大募集します。テーマはネオジオ関係のものならば何でもOKです。

イラストに関しては、好きなキャラクターを描くもよし、発売前の待ち焦がれているゲームをイラストにするもよしと自由に描いて結構です。

どの企画もネオジオキャラ人気投票のような応募期限は設定されていませんので、いつでもお待ちしております

ネオジオフリークの特典 メーカーへの要望コーナー

メーカーさんへの要望、またCD化を希望するタイトルなどをメーカー問わず大募集します。

こちらに送られてきたハガキは各メーカーさんにフィードバックします。

ネオジオオフィシャル誌だからこそできるこの企画、まずはハガキを送ってください。

疑問、難問なんでもござれ Q&Aコーナーの開設だ！

あの『K.O.F'94』の最後に出てくるルガールが強くて倒せないとか、家庭用『真・サムライスピリッツ』では、あの黒子が使えると聞いたけれども、その裏コマンドや使える必殺技のコマンドがわからないといった読者様の声（質問）を募集します。

ひらたくいえば、「読者Q&Aコーナー」を開設します。この枠のタイトルに書いてある通り、どんな質問にも答える用意がありますので、ゲームの古い新しいにかかわらずドンドン送ってきてください。

このコーナーの応募期間も設定されていませんので、ネオジオのゲームを楽しんでいて、アレッと思った疑問などがあったらいつでもハガキをだしてください。

ネオジオフリークへの要望や意見も募集！

この号を読んだ諸君、どうだったかな？　まずはこんな感じでスタートしたけど、これからもみんなの要望により、本の内容もパワーアップさせていきたいと思う。

というわけで、まずはその第一歩としてみんながこの雑誌で紹介してほしいゲームや攻略してほしいゲームを大募集します。

発売されていようがいまいが、自分が知りたいと思ったゲーム名をハガキに書いて送ってきてください。

ハガキの送りかた

ネオジオキャラ人気投票、イラスト募集、コスプレ写真募集、読者Q&Aコーナーなどいずれのハガキにも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記のうえ、下記の宛先まで。

〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社 分室 NEO・GEO FREAK編集部 「各コーナー」係まで

創刊記念 NEO・GEO CDモニターを何と5名様も大募集!!

発売から8ヵ月経ち、人気も上々のNEO・GEO CDのネオジオフリーク読者モニターを募集します。

1ヵ月間のモニタリングで、400字詰めの原稿用紙3枚のレポート提出していただきます。

応募の締切りは6月5日の消印までを有効とし、当選者発表は7月10日売りの3号で行います。モニターの期間は7月15日から8月15日までの1ヵ月となります。

そして、8月25日をレポートの締切りとさせていただき、レポートの発表を10月10日売りの6号で掲載させていただきます。

ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号などをご記入のうえ、〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社 分室ネオジオフリーク編集部「NEO・GEO CDモニター」係までご応募ください。

抽選で5名様の方にモニタリングをお願いします。振るってご応募ください。



新作ソフト発売予定リスト　('95年4月21日現在)

◆NEO・GEOCD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
餓狼伝説3　-遥かなる闘い-	266M	格闘アクション	SNK	4月28日	¥8,800(税別)
クロススウォードII	70M	アクション	ADK	5月2日	¥5,800(税別)
パズルボブル	32M	パズル	タイトー	5月2日	¥6,800(税別)
ライディングヒーロー	46M	レース	SNK	5月26日	¥4,800(税別)
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	6月2日	¥7,800(税別)
風雲黙示録　―格闘創世―	190M	格闘アクション	ＳＮＫ	6月16日	¥8,800(税別)
得点王3　栄光への挑戦	158M	スポーツ	ＳＮＫ	6月下旬予定	¥7,800(税別)
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	6月発売予定	未定
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ＡＤＫ	7月発売予定	未定
ソニックウイングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	8月発売予定	未定
キング・オブ・アスリート(仮称)	未定	アクション	フェイス	8月発売予定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	格闘アクション	ＳＮＫ	9月発売予定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	9月発売予定	未定
メタルスラッグ(仮称)	190M	シューティング	ナスカ	10月発売予定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	未定	シューティング	ザウルス	10月発売予定	未定
ＱＰ	未定	パズル	サクセス	96年1月発売予定	未定
ステークスウィナー	未定	アクション	ザウルス	未定	未定
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	格闘アクション	ＳＮＫ	未定	未定
神竜戦記	200M	格闘アクション	アステック21	未定	未定
超神拳(仮称)	未定	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ(仮称)	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
オールスターバレー(仮称)	未定	スポーツ	魔法	未定	未定
対戦型格闘ゲーム(仮称)	192M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定
ＮＥＯアクションゲーム(仮称)	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	未定	ＲＰＧ	ＡＤＫ	未定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝(仮称)	未定	ＲＰＧ	ＳＮＫ	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
バラエティー将棋	未定	将棋	ＡＤＫ	未定	未定

◆NEO・GEO(カートリッジ)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
風雲黙示録　―格闘創世―	190M	格闘アクション	SNK	5月26日	¥29,800(税別)
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	6月下旬予定	¥29,800(税別)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	格闘アクション	SNK	8月発売予定	未定
ソニックウイングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	未定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	未定	未定

◆MVS(業務用)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
風雲黙示録　―格闘創世―	190M	格闘アクション	SNK	4月25日	¥78,000(税別)
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	未定	¥78,000(税別)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定
ソニックウイングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	6月下旬予定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	8月下旬予定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	未定	未定

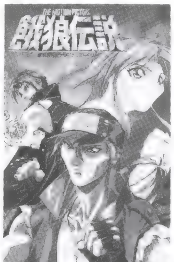
※容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示します。

CD/VTR CD/VTR CD/VTR CD/VTR CD/VTR CD/V

THE MOTION PICTURE 餓狼伝説

5月19日発売
映画「餓狼伝説」製作プロジェクト
PCVE-50309
¥4800

●1月に発売され、ビデオ、LDあわせて約3万本というセールスを記録した劇場アニメが、なんと4千8百円というスーパープライスで再登場する。古代史の謎をからめて展開するストーリーはファン以外にも強くアピールする完成度を持っている。



DOUBLE DRAGON

発売中
サイトロン
PCCB-00175
¥1500（税込）

●ハリウッド制作の実写映画として全米大ヒットの「ダブルドラゴン」。装いも新たに対戦格闘ゲームとしての登場だが、特にNEO・GEO参入第一弾ということで、サウンド面も何かをふっきったような新鮮さがある。流麗なメロディラインがききもの。



GALAXY FIGHT

発売中
サイトロン
PCCB-00182
¥1500（税込）

●対戦格闘アクション「ギャラクシーファイト」のゲーム内容自体、スゴイものがあったが、音楽もあなどれない。NEO・GEO音源の限界に挑戦したかのような気迫を感じる本作は、熱く感情移入できるハードな曲でリスナーの心臓を直撃する。必聴の一枚。



FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE NEO・GEO CD&溝口危機一髪!!

5月19日発売
サイトロン
PCCB-00182
¥2000（税込）

●ゲーマデリックと溝口誠ファンに贈る作品。2日間で全35曲を一発録りで完成させてしまったというゲーマデリックの楽曲と、溝口誠のSFCオリジナルバージョンを完全収録した2枚組。パワーアップした「ファイターズヒストリー」を耳で感じよう！



餓狼伝説3 新世界楽曲雑技団

4月21日発売
サイトロン
PCCB-00179
¥1500（税込）

●シリーズ最新作「餓狼伝説3」のCDが早くも登場。新曲も加わりパワーアップしたオリジナルBGM全曲のほか、キャラクターの魅力あふれるボイス&SEコレクションも完全収録。前作をも上回る、重厚でパワフルなサウンドの世界が展開される。



NEO·GEO FREAK

次号(6月10日発売)予告

餓狼伝説3
潜在能力コマンド公開
マル秘イラスト一挙紹介
その他、超・極秘情報あり！

風雲黙示録
逆転必殺技と隠しコマンド公開!!

ワールドヒーローズパーフェクト
ときめきの続報を見よ！

GEIBUN MOOKS No.141
NEO・GEO FREAK Vol.1

1995年5月10日発行（毎月発売）
第1版第1刷・定価580円（本体563円）
発行人／中西吉永
編集人／勝俣篤
発行所／株式会社 芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
編集部／株式会社 芸文社 分室
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
TEL03-5395-6314
FAX03-5395-6315

印刷製本／三晃印刷株式会社

編集長／勝俣篤
編集スタッフ／片桐誠 服部栄子 伊丹恭 浦川正博
<芸文社本社／砂山琢磨 印牧利昭 内野与幸 葛西紀子 占部啓介 小林幹尚 梶敏也 坂口徹 織田倉啓 奥田雅弘 松島輝征 作花範男>
デザイン／山本美樹 山田幸廣・山口勉（PRIMARY GRAPHICS） 根津修一 菅野誠一 早川知代子 北田晴美（APO DESIGN）
イラスト／前田孝子
攻略スタッフ／ジェイケイ DSP-たろりん ブラックハウリング MAR ㋠ 奥女中秀麿 修羅騎士鷹 モリスケ G・ARM 春風麗舞

現像所／サカタインクス株式会社

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超編集後記

●3週間前までプータローで自由を謳歌していたのに、今ではしがない編集人生。すでに泊まり込みも1週間突破し、電池切れ間近かと思ったが何とか乗り越えたようだ。それから2日、今日は晴れ晴れとした気持ちでこの超編集後記を書いている。いやー、睡眠って大事だなー。（片）

●暖かくなる陽射しに、さむがりな私もようやくセーターを手放した。黒セーターを着れば、という条件つきでジュリエット・ビノシュになれたが、そのスタイルもしばし返上。今はサルサを流しっ放しで、気分はラティーナ。でもやっぱり足りないものがある。…カリブの海！（服）

●海のむこう側、アメリカでバスケットボールの神様が地上に戻ってきた頃、新しいゲーム誌が産声をあげようとしていた。「ネオジオフリーク」確かそんな名前だったと思う。
今後、この本を読んだ皆様のご意見によってパワーアップできれば嬉しい。ネオジオは今、燃えている！（恭）

●桜の花も散り果てて、すぐ目の前にゴールデンウィークが迫る今日この頃、一足遅れて、この編集部の一員になりました。しかも初仕事がこの超編集後記で、嬉しいことこのうえなし。まだ右も左もよくわかりませんが、とにかくがんばりますので、よろしくお願いします。（浦）

●ここ『変な201号』では、はかりしれない自耐（造語）が、なんせんすなぷーたれたへんちくりん。毎日仕事しにきていたはずが、いかんいかんいかん。毎日仕事しにきていたはずが、いかんいかんいかん。毎日仕事しにきていたはずが、いかんいかんいかん。（山）

●餓狼3はシステムをすべて使いこなすと非常に面白いのだが、初心者にはキツすぎるのでは？ そこが残念。
パズルボブルの点稼ぎが面白い。2,000万点も出せないが…。（DSP-たろりん）

●今回の餓狼3はキツかった。編集部に幾晩泊まったことだろう…。もうふらふらになりました。おまけに彼女には文句ばかりいわれるし。でもこれで当分は、学校にもいけそうだな♡（奥女中秀麿）

●発刊号いかがでしたでしょうか？ 果たしてみなさんに満足していただけるものになったかどうか…。
とはいえ、とりあえず無事作業を終えることができて、内心ほっとしています。
もうすぐ夏ですね。（K）



DOUBLE DRAGON
ダブルドラゴン

噂のボスキャラ使用コマンド公開!!
これでデュークとシューコーが使える!

知っておきたい 大切なシステム編

簡単な操作で出せる必殺技と、バンバンつなぐことができる通常技で壮快感のある戦闘が楽しめるゲーム、ダブルドラゴンがMVSとカセット版に続き、CD版も発売されることになった。

基本的には業務用（MVS）やカセット版と変わらないのだが、CD版にしかないオリジナルモードが2つ追加されているのがウリだ。

今回は、主役キャラの1人、レベッカを使ってのCPU戦攻略の他、ゲームを楽しむうえで必要不可欠なダブルドラゴンの特殊なシステムと、さきほど紹介したCD版のオリジナルモードの紹介、さらにウワサのボスキャラ使用可能コマンドを公開していこう。



空中ガード

このゲームには空中ガードというシステムがある。文字通り空中でも相手の攻撃をガードできるというものだ。しかも、相手のどんな技も空中ガードが可能なのだ。よって、相手の飛び道具を飛び越え損ねてもガードができるし、ジャンプ攻撃を仕掛けようとしたら相手が対空技を出してきた、という場合にもその対空技を空中ガードできるのだ。しかも、ダッシュ中も空中ガードができるようになっている。

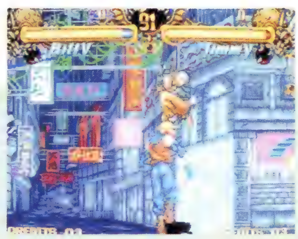
逆をいえば、相手のジャンプを対空技で落とす、という他のゲームでの基本戦法ともいうべきパターンが通用しにくいというわけだ。

しかし、相手に技を出さずに空中ガードの状態のまま飛び込んでいくのは、投げなどの攻撃を食らう危険性がある。ここは対戦相手との読み合いになるだろう。

また、技を食らってふっ飛んだところにもやられ判定があり、素早く技をつなげば空中での連続技も可能だが、連続技にならなかった場合、ふっ飛んでいる最中でも、次に相手が出してきた攻撃に対しても空中ガードが可能となる覚えておくとよい。







空中追い討ち

空中の相手に攻撃をヒットさせた時や、しゃがみ特強攻撃・一部の必殺技を当てた時など、相手が食らいポーズで空中にふっ飛んでいる時に、そこへ再び攻撃をヒットさせて追い討ち（空中連続技）をすることができる。ただし素早く追い討ちしないと連続技にならず、空中ガードの項で述べた通りに空中ガードされてしまうことになる。しかしこのシステムを使いこなせば驚異的な連続技も可能になるので、ぜひとも知っておきたい。

また、ダッシュ中も空中と判定されているらしく、空中必殺技や空中投げを出すことができる。しかし、相手が空中投げを持っていたりすると、逆に投げられてしまう。その点に関してだけは気をつけるようにしよう。

ダウン攻撃

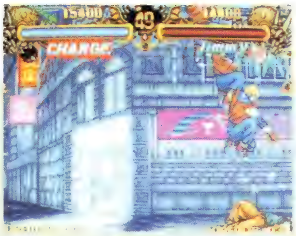
このゲームには気絶の仕方に2つの種類がある。

1つは立ち状態のまま気絶するもので、他のゲーム同様、連続技や投げを入れることができる。もう1つは、必殺技など相手がダウンする技で気絶をさせた時に、相手は倒れたまま気絶状態になるのだ。

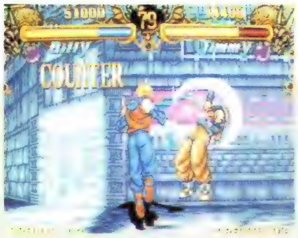
この時は通常の技は一切ヒットさせられないのだが、この状態の相手を攻撃する方法として、「ダウン攻撃」というものが用意されている。

ダウン攻撃の出し方は↓＋ボタン（いずれか）。入力すると、プレイヤーキャラが残像を残しつつ大きく跳躍し、

着地際に相手に攻撃を叩き込むのだ。ただし、相手が先に気絶から回復してしまうと、スキだらけになってしまう。注意すべし。



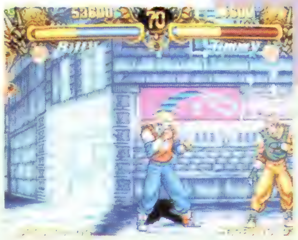


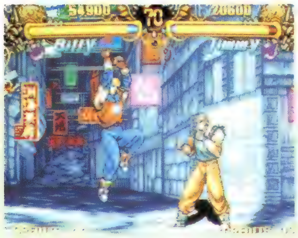


気絶ダメージ

このダブルドラゴンにも気絶ダメージがあり、これが一定ポイントたまった時にそのキャラは気絶することになる。

また、カウンター攻撃というものもあり、相手が何か技を出しているところにこちらの技をヒットさせると、カウンターボーナスが得点されるとともに相手に与えるダメージが増大するが、実はこの時気絶ダメージも大きくなっているのだ。相手の攻撃を無理に返そうとしてカウンター攻撃を食らい続けると、アッという間に気絶してしまう。相手に攻め込まれた時に反撃を試みる際には、充分な注意が必要になる。



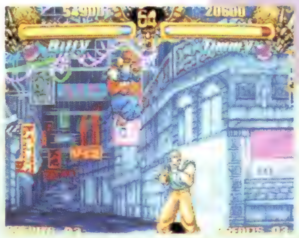


2段ジャンプ

このゲームでは、すべてのキャラに2段ジャンプがある。これにより、飛び込みでジャンプ攻撃を仕掛ける際の間合いの調節をしたり、前ジャンプすると見せかけて、2段目で後ろに飛んでフェイントにしたり、と様々な戦法が可能になる。

また、ダッシュ中も空中と判定されているらしく、2段ジャンプができるようになっている。うまく使えば、さらなる戦法を生むことができるだろう。

相手の飛び道具などもかわしやすいので、ぜひ使いこなしたいシステムだ。



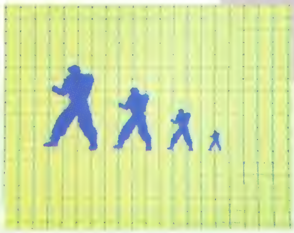
CD版のみのオマケ

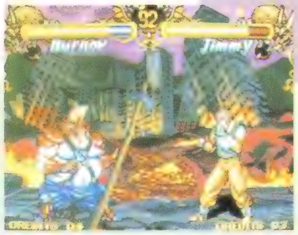
ちびキャラととことんモード

CD版のダブルドラゴンでのみ楽しめるモードが、2種類発見された。その名も『ちびキャラモード』と『とことんモード』だ。

ちびキャラモードは、75%、50%、25%とキャラクターの大きさを3段階に縮小して対戦できるモード。当たり判定はそのままなので、ミニチュアキャラが標準サイズの巨大キャラを振り回している姿を見ることができる。

とことんモードは1P、2P（CPUキャラも同様）ともに現状のキャラクターを使用し続けるモードだ。同じキャラを使い続けることで、データの読み込みをすべてカットしている。1人のキャラを極めたい時に最適だ。





家庭用のみの大特典!! デュークとシューコーが使える





業務用では敵としてしか登場しなかったあのデュークとシューコーが、家庭用でのみ使えることが判明した。

しかも、CPU時の能力をそのまま受け継いだキャラクター性能は、対戦のバランスをくずしかねないほど強力だ。

さて早速、コマンドを紹介しよう。まず、キャラクターを選択する時に1Pでビリー、マリアン、チェンフー、ジミーの順にカーソルを3秒ずつ置く。するとマリアンの「ビンゴ」という声と共にデュークとシューコーの枠がいきなり増えるのだ。

ここで注意したいのが、キャラクターを選ぶ時にキッチリ3秒たったら動かすようにすることだ。それ以上長く、選んでいてもこの2人は出現しなくなるので、そこのところだけは気をつけよう。

デューク必殺技	
猛虎烈掌打	↓↘→+ボタン
翔爪脚	→↓↘+ボタン
飛爪脚	ジャンプ中←↙↓+ボタン
虎爪乱掌舞	↓ため↑+ボタン
跳撃破掌	←ため→+ボタン
猛虎烈掌獄炎破	↓↘→+2つボタン同時押し
鳳凰天翔脚	→↓↘+2つボタン同時押し
鳳凰地斬脚	ジャンプ中←↙↓+2つボタン同時押し

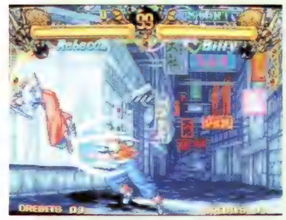
シューコー必殺技	
朱雀	↓↘→+ボタン
鳳凰	ジャンプ中←↙↓+ボタン
玄武	→↘↓+ボタン
蒼龍	→↓↘+ボタン
霞	←ため→+ボタン
白虎	↓ため↑+ボタン
撃鱗	→↘↓+2つボタン同時押し
麒麟	→↓↘+2つボタン同時押し



『レベッカ』を使ってCPU戦攻略だ!!

攻略／DSP－たろりん

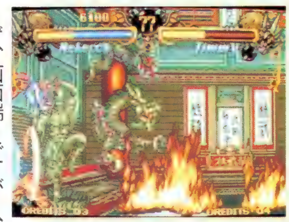
●対ビリー



主人公リー兄弟の弟で、とても元気がよい。その性格を反映してか、必殺技を出しまくって暴れる性質がある。バックジャンプからの双襲牙、いきなりの龍尾旋などは、すべて飛蝶斬で返すことができる。前ダッシュからの裂空破は、いったんガードした後に、ビリーの着地際にしゃがみ弱→立ち中キャンセル飛蝶斬の5HITを叩き込んでやろう。

また、ジミーほどハマってはくれないが、対ジミーと同じパターンも通用する。

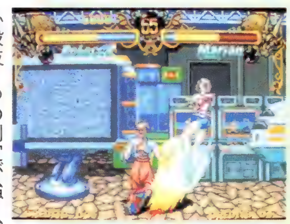
●対ジミー



まず、画面端まで下がり、ジミーが近くに寄ってきたら、当たらないように飛蝶斬を空振りする。すると、ジミーは反応して双襲牙を出してくるのだが、ヒットせずにこちらの下を通り抜けてしまう。こちらが着地したら、硬直したままのジミーにしゃがみ弱→立ち中→飛蝶斬を入れてやろう。

万一リー兄弟の2人が変身してしまうと厄介だ。飛び道具の双龍破を多用してくるようになってしまう。何とかうまく跳び込むしかない。CHARGEがたまっていれば、奥義飛蝶の舞ですり抜けて攻撃することも可能。

●対マリアン



必殺技2つの判定が強く、非常に反撃がしづらくかなり厄介な相手。

立ち・しゃがみの弱攻撃を単発で出し続け、マリアンがアクセルブレイカーを出してくるのを待ち、飛蝶斬で返すのが基本だ。ちなみにアクセルブレイカーはしゃがみガード不可なので注意しておこう。また、ムーンドライブには手を出さずガードした方が良い。

このゲームのCPUは同じ通常技を、2回連続で出してくる性質がある。マリアンは裏拳をよく2回出すので、そこにしゃがみ特強を当てて転ばすと良いだろう。

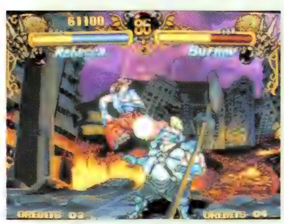
●対アボボ



アボボに対してはとてもいいパターンがある。飛蝶斬を当たらないように出すと、アボボは反応してハンマーパンチを出してくるのだが、これがなぜか当たらず、アボボはこちらの目の前で止まって硬直してしまう。そこにしゃがみ弱→立ち中→飛蝶斬を叩き込むのだ。これを繰り返すだけでパーフェクトがとれる。

アボボが反応せずに、ずんずん歩いてこちらに歩いてきたときは、投げを狙ってきている可能性大。着地でもう一度飛蝶斬を出すと、ガードせずに食らってくれることが多いのだが、完璧なタイミングで投げられたときは逃げられない。これは滅多にこないのだが、食らってしまった時は諦めよう。

●対ブルノフ



こいつは飛び込みにとても弱い。ジャンプ強攻撃でガンガン飛び込んでやろう。これを食らってくれたら立ち中↓飛蝶斬で4HITだ。バックジャンプ×2がきたら、キャノンボールがくる合図。飛蝶斬でカウンターを取ってやろう。ただし、彼のCHARGEがたまっていた場合、希に超必殺技のヘビークラッシュを出してくることがある。この技は完全に無敵なので、飛蝶斬でも返せないので注意。

ニトロスライムを出してきて、こちらのCHARGEが溜まっていた場合、奥義飛蝶の舞で抜けることができる。

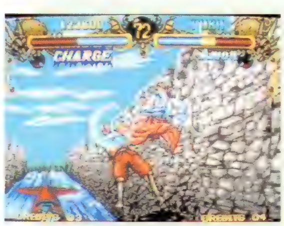
●対エディ



立ちやしゃがみの弱攻撃を連射して待つのが基本。すると、バックジャンプ↓前ジャンプ↓デンジャラスコンビネーションを出してくるので、この着地際にしゃがみ弱↓立ち中↓飛蝶斬を入れていこう。

エディは、例の通常技2連発のあとに、レッグスラッシュ（スカイレッグスラッシュ）を出してくるのだが、このレッグスラッシュ、リーチがとても長い上にスキは皆無。手出しはむやみにしないほうがいいだろう。CHARGEがたまっていれば、タイミングを合わせて奥義飛蝶の舞を叩き込める。

●対アモン



彼に対しては、2段ジャンプを使用したパターンが有効だ。

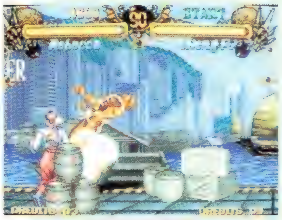
中間の間合いでバックジャンプをし、そこからすぐに前

に2段ジャンプをする。すると、アモンもこちらに飛んでくることが非常に多い。すぐに反応して、飛んできたアモンを上から強キックで蹴り飛ばしてやろう。

紅刃拳は厳禁だ。遠距離で出すと、刺鳳拳（出したあとボタンを押すと、相手の後ろにワープする）で反撃されてしまう。

鷹爪拳を出してきた場合、大抵2回連続で出してくる。1回目をガード（ジャンプで避けても良いが）して、2回目に2段ジャンプからの攻撃で反撃してやろう。

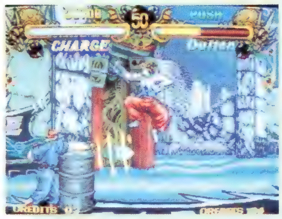
●対チェンフー



立ち・しゃがみの弱を連打して、バックジャンプからの飛翔脚を待つのが基本だ。この飛翔脚を飛蝶斬で落とすわけだが、かなり間合いが離れたところでないと、飛蝶斬が空振りしてしまう。注意すべし。黄龍脚もたまに使ってくる。これも飛蝶斬で落としていきたい。しかし、大抵かなり離れたところから出してくるので飛蝶斬を当てるのは困難だ。ちなみにこの技はしゃがみガード不可能である。覚えておこう。

この他にもしゃがみ特強↓キャンセル紅刃拳で押していき、画面端に追い込むのもいい。画面端でしゃがみ特強↓紅刃拳を出し続けると、チェンフーは脱出できず、ガードし続けるか食らうしかできなくなってしまう。

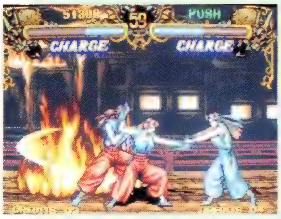
●対ダルトン



バックジャンプからの男の気合い弾を待ち、そこに飛び込んで連続技を決めるのがいい。普段は立ち弱攻撃を連打して牽制しておこう。

ダルトンはしゃがみガードできない技を多数持っており、そこから男のプライドを繋げて連続技として使ってくる。彼に対しては立ちガードで待つのが基本だ。足払い系の技は滅多に使ってこないので心配無用。CHARGEがたまっていると男のバーニングファイアーを使ってくることもある。食らってしまったら一たまりもないぞ。

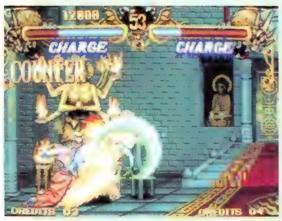
●対レベッカ



立ちの弱攻撃を出すと、CPUレベッカは反応して紅刃拳を出してくる。紅刃拳を見たらすぐに跳び込んで連続技を入れる。見てから跳び込んでも十分に間に合うので、積極的に狙っていこう。

CHARGEがたまっていたら奥義飛蝶の舞で抜けて攻撃するのもいい。（こっちのほうが簡単?）

●対デューク

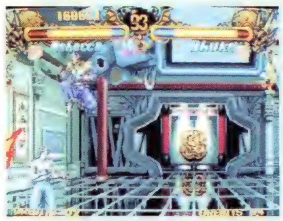


しゃがみの弱攻撃連打で待つのが基本となる。デュークの攻撃で特に注意すべき技は、風車のようなキックだ。これは立ちガードしなければならない。この技がきたらまずは立ちガード、この技の次にデュークはよく足払い↓スライディングと出してくるので、すぐにしゃがみガードに切り換えよう。スライディングをガードしてしまえば反撃可能だ。飛蝶斬を叩き込んでやろう。

猛虎烈掌打をガード後にも飛蝶斬だ。中間距離からいきなり使ってきたり、足払いをキャンセルして出してきたりする。ガード後間合いが近かったならば確実に反撃していこう。

虎爪乱掌舞をガードしたなら、跳ね返っていくところに一応ダッシュ強攻撃で反撃できるが、失敗するととんでもないことになるので、やめておいたほうが無難。しかし、CHARGEがたまっていれば、奥義飛蝶の舞が簡単に決められる。確実にモノにしたい。

●対シューコー



1本目は弱く、まず負けることはないだろう。1本目の彼は、必殺技を一切使ってこない。その代わりに、通常技でチクチクと固めるように攻めてくる。

必殺技をガードさせ続けて、体力をけずっているだけでも勝てる。また、バック↓前、と2段ジャンプをすると、CPUアモンと同様に彼もこちらへとジャンプしてくるので、上からジャンプ強攻撃を叩き込んでやろう。

2本目は一転して必殺技ばかりを使うようになる。

反撃のチャンスは、シューコーがジャンプしてきたとき。このとき、彼はほとんど鳳凰しか使ってこない。すぐに真下に潜り込んで鳳凰をかわせば、スキだらけのシューコーに好きな技を叩き込める。たまにジャンプから何も出さず、2段バックジャンプで逃げることもあるが、彼はたいていこの時空中ガードしていない。ここにも好きな技が入る。

間合いを離すと朱雀、玄武の2種類の飛び道具を連発してくる。これはスキが小さく、跳び込むことはほぼ不可能。無理に跳び込むと蒼龍で落とされてしまう。これらの飛び道具は2段ジャンプでさけるべし。

また、投げを食らい、その時シューコーのCHARGEがたまっていると、投げで追い討ちされてしまう。シューコーが近くによってきたら出るのが素早い技で追い払おう。

開発チームからの
ワンポイントアドバイス

・HPが減れば減るほどチャージゲージがたまりやすい特性を活かした闘いの展開をしよう。

・ビリー、ジミーは変身をするかスペシャル必殺技を出すか、どちらを選択するかが重要なポイント。

以上の2点に気をつけて闘うようにしよう。



シューティング腕自慢ならばなにはともあれプレイせよ!

全国のネオジオ・シューティングフリーク待望のオリジナルシューティングゲームがいよいよ登場する。

最近の格闘ゲームブームにいささか食傷気味の方、頑固一徹な硬派シューティング野郎、お年寄り、兄貴、犬…。

そんなみなさんの心の傷を癒すカンフル剤ともいえる、昔ながらの王道シューティングゲームをこころゆくまで味わえるのが、この〝パルスター〟といえよう。

シューティングの原点は純粋な弾よけにあり!

パルスターは横画面&横スクロールを基本とした、オーソドックスなシューティングゲームだ。

自機はゲーム中に出現するアイテムを取ることによりさまざまにパワーアップすることができる。

ちなみに2人用の時はひとりひとりが交互にプレイすることになるので、ピンチの時に味方を頼るなどということは当然できず、ステージの中盤からなどの途中参加もできない。自機がやられた場合もその場ですぐに復活するというわけにはいかない。

ということは、残機をつぶしながら強引にボスを倒したり、コンティニューしまくって難易度の高いステージをむりやり突破するといった荒技を使うことも不可能となっているのだ。とはいっても1機失う度にいちいちステージの最初まで戻されるということではなく、そのステージ内の決められた場所まで戻されるということだ。

こういうと非常に厳しくストレスのたまるゲームであるかのように思えるが、実はプレイヤーの苦手なステージでは何度も復活をおこなうので、自然と復活パターンの作り方やパワーアップに頼らない純粋な弾よけなどという、シューティングゲームをプレイするにおいて必要不可欠なテクニックが身につくというメリットがある。

そう、かつての名作と呼ばれたシューティングゲームの〝死んでる間に上達する〟という要素がこのパルスターにはあるのだ! シューティングがうまくなりたければ、迷わずプレイすべし。

アイテムによる多彩な攻撃簡単操作で熱く遊べる!

操作の方法はオーソドックスな8方向レバー+2ボタン。レバーで自機の移動、Aボタンを押すとショットの発射、Bボタンで自機の上下を援護する武器〝イオ〟のロック、またはロックの解除。

※CボタンとDボタンは使用しないので、どんなに気合を入れて押しても無駄だ。

そして特殊ボタン操作というのがあり、A+Bボタンの同時押しをすると自機の前方をカバーする武器〝ボイジャー〟の完全分離をおこなう。

イオやボイジャーなどのパワーアップは、特定の敵(アイテムキャリア)を破壊して出現したアイテムを取ることで装着、使用可能になる。

また、ボイジャーにはゲーム中に手に入れたアイテムによりいくつかの種類があり、それぞれのアイテムに設定された攻撃(リングレーザー、ホーミングレーザーなど)をおこない、自機が破壊されるまでそのアイテムの効果は継続される。

ということはステージごとの敵、地形、自分の戦略にあわせてアイテムを選んで攻撃方法をチェンジすれば全面クリアも十分可能なはずだ。

以上がおもな操作とパワーアップシステムのすべてである。とにかく余計なことは考えずにひたすら撃ちまくれば、おのずと先のステージが見えてくるだろう。

オートアニメーションの美しい背景に見とれるな!

パルスターではネオジオの機能である「オートアニメーション」を使用して背景グラフィックをアニメーションさせており、ゲームは華麗な背景をバックに進行する。

このページ中に掲載している画面を見ても分かるように、基本的に宇宙や敵の基地のような場所がメインのステージになっている。

また、敵基地の奥とおぼしき水面が間近にせまっている場所では、メカニカルなヘビのような敵が出現しているのが確認できる。油断しているとスグにやられてしまうというわけだ。

このような敵に対してこちらはいかにも強力そうな拡散兵器(?)らしきもので攻撃している。ゲーム画面の下の方にゲージがあるところを見ると、画面中で自機が使用しているのはチャージ方式の武器らしい。

推測に頼っておいてなんだが、とにかく自分の目で見ればおのずとあきらかになるはずなので、あとはプレイする日を滝に打たれて身を清めながら待ち続けよう!

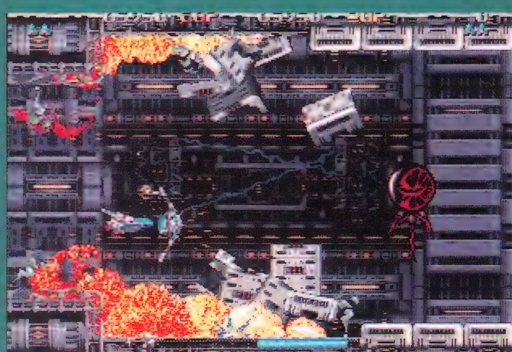


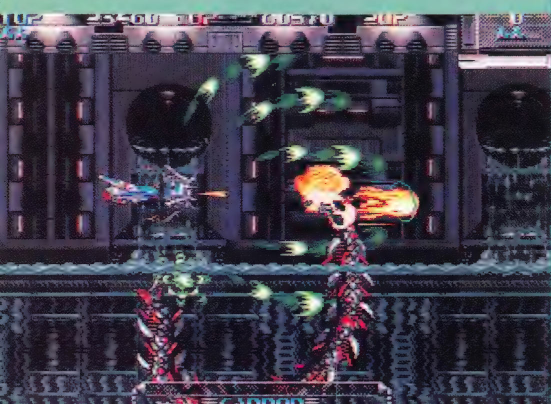
パルスター

超美麗グラフィックの世界を

多彩なパワーアップで駆けろ

ネオジオ新作シューティング











ギャラクシーファイト

ルーミで対CPU戦無敗クリア

これで君もルーミでローウェに会える!!

ルーミの基本戦法なのだぁ

ルーミの強さのすべてといっても過言じゃないのが強攻撃。状況によって強攻撃を使い分けるようにしていけば、相手の技をすべて返すことが可能だ。

攻める場合はジャンプ強攻撃で跳び込み、相手にヒットしてもしなくても、そのまましゃがみ強攻撃にもっていくパターンが非常に使える。

相手の動きに合わせる場合はしゃがんで待ち、相手が目の前に着地するようならそこを狙ってしゃがみ強攻撃。跳び込んで攻撃してきたら、ガード後投げかしゃがみ強攻撃を狙い、ダッシュしてきてもしゃがみ強攻撃で簡単に返すことができる。

もちろん、相手が必殺技を出してきても、しっかりガードしてから投げかしゃがみ強攻撃で返すことができる。これらのパターンでうまく相手を転ばすことができたら、起き上がりにしゃがみ強攻撃を重ねておくと結構簡単に食らってくれるので、ドンドン使っていこう。



次に連続技だが使いやすいものを3つ挙げてみた。簡単なのがしゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃、ちょっと難しいのがジャンプ強攻撃→立ち中攻撃キャンセル中ラビットブロー×3、そして上級者向けがダッシュジャンプ強攻撃→しゃがみ弱攻撃×3→立ち中攻撃キャンセル中ラビットブロー×3というパターンだ。

最後のパターンの場合、ダッシュジャンプ強攻撃を当てる位置がポイントになる。

基本的にはこれだけで充分戦うことができるハズだ。

対CPU戦なのだぁ

対ロルフ



しゃがんで待つと、ラピットクラッシュを出してくるのでガード後、投げてしまおう。

プラネットブレイカーを出してきた時はガード後、ガードキャンセルダッシュして近ければ立ち強攻撃が入る。

対カズマ



跳び込み攻撃はつぶされてしまうのでしゃがんで待ち、無空殺風陣を出してきたところをしゃがみ強攻撃でつぶそう。

もし相手がガードしたらしゃがみ中攻撃を連打し、もう一度、無空殺風陣を出すように仕向ければパターンにもっていくことができる。



対ジュリ



しゃがんで待つとローリングスライサーを出してくるので、それをガードした後しゃがみ強攻撃で反撃しよう。

その後、相手との間合いが離すとニードルショットを出してくるので、それをガードしよう。すると、再びローリングスライサーを出すのでパターンにはめることができる。

対ギュンター



リーチの長い技や投げ技、裏回り気味の跳び込み、ブルボンバーに注意しながらしゃがんでブルショルダーを出す

●隠しボーナスの秘密

ギャラクシーファイトには、勝利時の状況によってボーナス得点を得ることのできる、いわゆる隠しボーナスが用意されている。高得点を狙うなら確実にものにしていきたい。

その隠しボーナスだが、タイムがゾロ目（00も含む）状態のときにもらえるNUMBERS（1万点）、ノーダメージで倒したときにもらえるPERFECT（3万点）、ラウンド開始時から15秒以内に倒すともらえるSPLENDID（5万点）、ライフゲージが0のときにもらえるNARROW（10万点）の全部で4種類用意されている。



●2種類のゲームモード

このソフトには2種類のゲームモードが用意されている。エッ！ そんなハズはと思っている君はあまい。

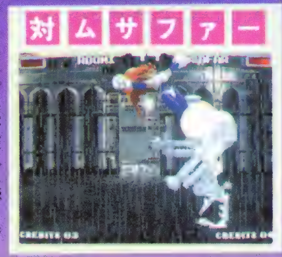


ラウンド開始時にスタートボタンを押すと、見た感じ画面構成もシステムにも変化がないように思えるのだが、ゲーム画面の点数の場所がタイム表示に変化している。いわゆるタイムアタックモードになるのだ。

とはいっても、ゲーム性がそのものが変化するというわけではなく、いかに早く相手を倒すかといったプレイスタイルが変わるだけなのだが。

のを待ち、ガード後しゃがみ強攻撃で反撃しよう。そして、相手の起き上がりを狙いしゃがみ強攻撃を重ねておこう。

逆にこちらが倒された場合はプルプレスを重ねてくるので、しっかりガードするのを忘れないように。



対ムサファー

ジャンプ強攻撃で跳び込んでしゃがみ強攻撃を当てる。さらに起き上がりにしゃがみ強攻撃を重ねておこう。

ムサファーミサイルはしゃがんでいれば当たらないので、もし撃ってきたら、逆にローリングクラッシュを入れてしまおう。



対アルバン

低空のアルブラストに注意しつつ、しゃがみガードしながら少しずつ接近していこう。そして、ダッシュしてからのアルブラストやアルスラッガーを出してきたら、しゃがみ強攻撃で反撃しよう。

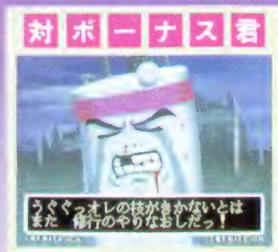
また、アルファイヤーは必ず2発連続で出すので、2発目を出し終わったらローリングクラッシュでカウンター攻撃しよう。



対G・ドーン

しゃがんで待ち近寄ってきたら、しゃがみ強攻撃をだそう。もちろん、相手の起き上がりに合わせて強攻撃を重ねておくのも忘れないように。

あとはバックジャンプの下降中に、レバー下＋強攻撃を繰り返すだけでOKだ。もし、空振りしたらラビットブローを出そう。



対ボーナス君

2回負けてもゲームオーバーにならないが、こんな奴に負けると恥だ。

ローリングクラッシュを連発しているだけで勝つことできる。

ほとんどガードしないので、連続技の練習台にしてやろう。



対ヤコブ

1本目はしゃがみ強攻撃を当てていくだけでOK。

2本目もしゃがみ強攻撃をメインにして戦っていく。変身後はラビットブローとローリングボンバーに対しては、ガード後しゃがみ強攻撃。ローリングクラッシュに対しては同じくガード後に、ダッシュ強攻撃かローリングクラッシュで反撃しよう。



対フェルデン

しゃがんで待っていると、ぴょんぴょん飛び跳ねるので、くぐってはしゃがみ中攻撃連打を繰り返そう。そして、近づいてきたらしゃがみ強攻撃で確実に返そう。

また、間合いが離れると2種類の飛び道具を撃ってくるので、しっかりガードするように。



対ローウェ

ローウェは空中回転連続蹴りをガードされた後にわずかだがスキがある。そこに、しゃがみ強攻撃で反撃しよう。

その他としてはしゃがんで待ち、近づいてきたときにしゃがみ強攻撃というのもある。

地をはう飛び道具やロルフのプラネットブレイカーのような技は、ひたすらガードで耐えるしかない。



開発チームの方に聞く

ルーミとは何者!!

編集者（以下編）：えーと今日は「ギャラクシーファイト」のアイドル、ルーミについてお聞きしたいと思います。

開発者（以下開）：はい。何でも聞いてください。

編：では早速、質問させていただきます。そもそもルーミとは何者なのでしょうか？

開：ルーテシア星出身の宇宙人（？）です。実年齢は8歳ですが、人間年齢でいえば16歳の明るく歌好きな元気娘です。身長160cm、体重52kg、3サイズはB89、W52、H84です。

編：なぜ今回はこんな闘いに巻き込まれているのですか？

開：有名になるのに一番手っ取り早かったのが、フェルデンを倒すことだったからです。

編：なるほど、分かりました。では次の質問に移ります。ルーミの故郷ルーテシアステージの背景で並んで歩いている小動物がいるんですが、彼らの名前を教えてください。

開：並んで歩いているのは、子連れポクポクといいます。ちなみに後ろにくっついている小さいのが、コポクです。

編：メインキャラ同様、背景のサブキャラもかわいいんですよね。

開：ええ、そういうイメージで作りましたから。

編：ルーミをデザインする時のことを教えていただけますか？

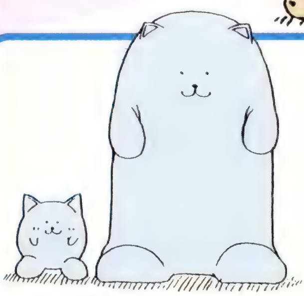
開：ルーミはかわいい系の女の子ということで出たキャラなのですが、ただかわいいだけではつまらないと思い、SFの要素と動物的（耳、足など）な部分、そして現代風のコスチュームをミックスしてみました。

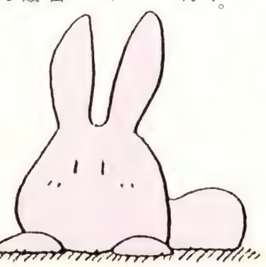
編：ルーミは外見だけじゃなく声もかわいいんですよね。ルーミステージやエンディングで歌を歌っていますし。一説ではサン電子さんの社員の方がやったと聞きましたが。

開：いえ、それはデマです（笑）。実際は名古屋の「巣山プロダクション」に所属している「杉坂奈音」さんにやっていただいています。

編：へー、そうだったんですか。これでルーミの謎が一つ解けたというわけですね。

開：ええ、そうですね（笑）。









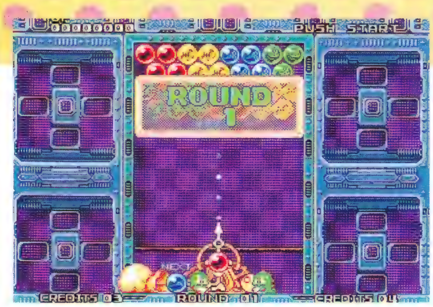
頭脳プレイで Nice Shot!

パズルボブル

ビリヤード感覚の玉突きゲーム「パズルボブル」。操作はごくシンプルだけど、やり方次第で面白さが全然違う。極めてやる！　と決めたキミのために、クリアへのポイントをまとめてみたので参考にしてほしい。

同じ色を狙ってボールを撃ち出せ！

画面中央下段にあるボール発射機から、様々な色のボールを撃ち出す。ボールがあらかじめフィールドにあったボールに当たり、3個以上同じ色でつながるとそれらは消え、その下のボールも上とのつながりを失って落下する。


ゲームスタート！さすがに最初の面だけあって簡単。しかし…。

すべてのボールを消去するとステージクリア。逆に、ラインが引いてある段よりも下にボールがきてしまうとゲームオーバーになる。

1人プレイは全30面で、他に2人対戦プレイも可能。

腕を磨いて狙いを付けろ！

このゲームをプレイするためにまず身につけなければならないことは、キチンと狙った場所にボールを撃てるようにすることだ。

ボールを一定回数撃ち出すと、フィールドが一段ずつ下がってきてしまう。狙いを外せば、それだけ不利になってしまうのだ。

1面や、その他の面でもコンティニューしたときには、ボールの軌道に点線が出るので、これをよく見て、ボールをどの角度で撃つとどのように飛んでいくかをまず覚えよう。次に、ボールを隙間に入れることを覚える。慎重に狙うようにすれば、それほど難しくはないはず。

最後に、一番難しいテクニック、反射撃ちだ。左右の壁でボールを反射させて撃つ方法で、馴れていないとかなり難しいのだが、慎重に、ボールの軌道を目で追って予測すれば、十分に使いこなせるようになる。


あとは赤を消せば…緊張の一瞬。

これがたまらない快感！まとめ消し

2つの種類がある。

まずは大量同時消し。面の構成上、あらかじめ同じ色のボールが4つ以上固まっているところがある。ここに同じ色のボールを1個撃ち込むだけで、つながっている同じ色のボールはすべて消えてしまい、高得点となる。一気に大量のボールが消える様は、見ていて非常に気持ちヨイ。

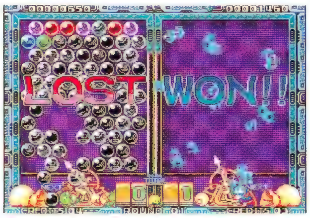
もう一つが「ちぎり落とし」。一つの色のボールの塊の下にぶら下がるように他の色のボールがつながっているとき、その元の部分のボールを消すと、下にぶら下がっていたボールすべてが落ちていき、一度で超大量得点となる。

1個ちぎり落としても20点だが、落とすボールが1個増えるたびに得点が2倍になっていき、最高は17個ちぎり落としの1310720点！とてつもない高得点だ（17個以上落としても、これ以上にはならない）。このボーナス、一度取るともう病みつきになること間違いなしだ。

まとめ消しで相手を瞬殺！対戦ならではの興奮

対戦プレイでは、ある一定の高さまでボールがぎっしり詰まった状態からプレイを始める。相手を先に最下段まで追いつめれば勝ち。

ここでも、「まとめ消し」が重要になる。まとめ消しをすると、相手のフィールドにボールを送ることができるのだ。だからちぎり落としによる大量同時消しを狙って、相手を瞬殺することも可能。是非一度対戦プレイをして、この面白さを体験してほしい。友達と対戦する以外にも、街のゲームセンターに乱入台があればそこで乱入してもいい。


勝負あり！2Pが1本先取り。"WON！"の文字で勝利をたたえてくれる。

バラエティに富んだ飽きのこない面々

1人プレイは全30面。その中には、地道に少しずつボールを消していかなければならない面もあれば、あらかじめ仕掛けがあり、その仕掛けの元となっている色を消せば一気に大量のボールが消せるようになっている面もあり、バラエティーに富んでいて飽きがこない。

あらかじめ仕掛けがない面でも、少し手を加えるだけで大量同時消しをすることができる面も多く、研究のしがいがあるのだ。めざすは1310720点！

クリアへの近道はパターンのマスターだ！

狙った色の下のボールを増やしていく（2面、5面など）

これらの面では、狙った色の下にボールを付け足して行き、その後に元の狙いを消して一気に落とすパターンを使う。根元を狙う際には反射撃ちが必須。1面でも、左上の赤を残してその下にボールを増やしていけば、同じようにできる。

左右につながっているポイントがあり、そこをちぎる（3面、10面、25面など）

まず片側を切り落としておき、もう一方を切る前に、間のボールを増やしておく。そうすれば大量落としが十分狙える。

最上段で2色でつながっている（7面、その他）

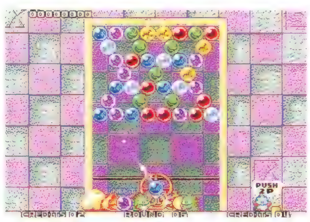
まず片側を消し、その後下にボールを溜め込んでからもう一方を消すことになるが、反射撃ちを慎重に行う必要があり、かなり難しい。

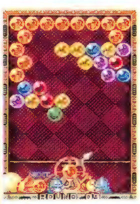
地道に消していく（6面、8面など）

これらの、ボールがぎっしり詰まっている面では、大量落としを狙うのはほぼ不可能。地道に少しずつ消していって、クリアを最優先に。

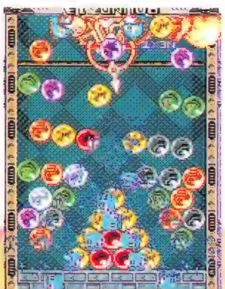
あらかじめ大量落としの仕掛けがある（9面、13面など）

これらの面では、仕掛けとなっている色のボールを消すだけでいい。こういう気持ちのいい面が用意されているこのゲーム、やり込まねば損だ！


こういう面では大量消しは難しい。少しずつ消していこう。


9面。オレンジをこのように合わせて撃ち出せば…。


「仕掛け」になっている色を消せば1発クリアだ。


この面も仕掛けを消せば大量にちぎり落とせる。落ちていくボールが気持ちいい！



好評サッカーシリーズの第3弾 栄光の道を己の手で、いや足でつかみ取れ!!

得点王3
～栄光への挑戦～

全64ヵ国のチームを自分好みにアレンジしよう!

今回の『得点王3』は、8つの地域内に所属している64ヵ国を自由に選択し、使用することができる。

チームによって強さが全然違うということはないが、国によって攻撃力重視だとか、防御力重視とか機動力重視など、いくつかのチーム特性に分かれている。

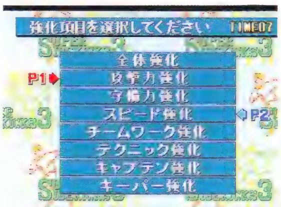
チームを選択する時点で、その国の能力値（スピード、アタック、ディフェンス、テクニック、パワーの5つ）が表示されるので、自分の好みに合わせたチーム選びをすることができる。

続いてその代表チームの8つの強化項目（全体強化、攻撃力強化、スピード強化、テクニック強化など）の中から1つを選び、自分のチームのどの項目を強化するのかを決めることが可能だ。

つまり、チームのカラーを決めるのは、自分だといっていい。



チームの能力バランスの他にフォーメーションも見られる



8つの強化項目によってチームの特性が変化する

リニューアルされた操作系選手を操るすべを知れ！

基本となる操作系はほとんど前作と変わらず、ABCの3つのボタンを使い分けることによって、近くの味方にボールを渡す低いパスから、空中戦（センタリング）に導く高いパスまで、自在に操ることができる。その他状況により、スライディングやタックル、操作選手の変更もおこなうことができる。

結構、状況によって細かく操作設定が変わるので、簡単な操作ながらも一通り覚えるまで苦労するかもしれない。

しかし、前作よりも多彩なプレイが簡単な操作でおこなえるようになったので、気持ちよくプレイできるはずだ。



スローインも低い、高い、短いと使い分けられる

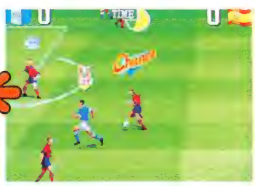
さらに派手になった演出 ロングシュートを決めろ!!

試合中の演出として前作より登場した3D画面のロングシュートシーンが、今回の『3』ではさらにパワーアップしている。ゴールした時の状況やチームによって、演出もそれぞれ違ったものになっているのが、目新しい。

このシーンを見るためにはプレイ中、一定の条件を満たし、選手の頭に〝CHANCE〟と一瞬、表示されたその瞬間を逃さずにシュートを打つようにすれば、この3D画面のシュートシーンになる。

通常のシュートシーンでは、見られないようなカッコイイ場面をバンバン見ることができる。これ以外にも、滅多に見られないがこの『3』からスーパーロングシュートシーンなるものも登場している。この場合、普通のロングシュートシーンよりも遠距離からのシュートとなるので、その分ボールコントロールは非常に難しくなるが、決めることができれば感激ものだ。


このような3D画面のシーンになる



〝CHANCE〟と表示された時にシュートすると…

トーナメント選択モードで夢の対戦を実現せよ

使うチームを決めると、どのトーナメントに参加するのかを決めることになる。

南アメリカトーナメントやアジアトーナメントなど、エリアトーナメントと呼ばれるこれらの大会では、自分の好きなチームを率いてアフリカトーナメントに参加したり、ヨーロッパ最強を目指してヨーロッパトーナメントに参加するなど、いろいろな楽しみかたができる。

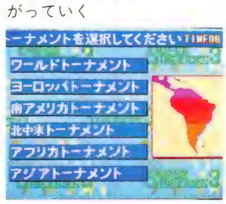
もちろん前作同様、ワールドトーナメントも用意されているので、世界最強を目指してチャレンジをすることも可能だ。しかし、初めのうちは、自分のレベルに合った大会から出場するようにしたほうが良いだろう。

また、2人で対戦勝負をする時は別の地域、同じ地域に拘らず自由に選択することができる。つまり、昨年のワールドカップアメリカ大会決勝の再現、ブラジル対イタリアという夢の試合を組むこともできるというわけ。



スペシャルゲームという形で夢の戦いが

下から順に大会のレベルが上がっていく



CROSSED SWORDS II

［剣と魔法のファンタジー世界］

あの名作3Dアクションが

［CDオリジナルで復活！］

クロススウォードIIとは？ 前作のおさらいと変更点

今回のクロススウォードIIでは、独自の世界観、奥行きがあって見やすい3D視点、基本的な武器による攻撃方法や魔法システム、また、2人同時プレイや途中参加などが前作より引き継がれている。

キャラクターが新たに個性の違う3人の中から選べるようになったほか、練習モードや新魔法、新しい特殊技やコマンド入力の必殺技が増え、ダッシュなどもできるようになったので、一度クリアした後でも長く遊べるのである！

ストーリー

もはや伝説となった太古の時代、魔神によって蹂躙された地カダシス…しかし、もはや魔界への通路は無く、人々は次第に魔界を、そして古の魔法を扱う力「魔導術」をも忘れ去ろうとしていた…

百年後

カダシスでは近接する諸国をまとめ、ベルガナ大王国が創り上げられていた。

初代国王には知将として名高きアングスタII世が即位し、王国は繁栄を極めていた。

その時、不穏な噂が流れ始めた。いわく、遥か北方のクルギア山に一夜にして巨大な城が建立されたというのだ。

アングスタII世はこの怪事に不安を抱き、即座に捜索隊を派遣したが、誰一人として生きて帰る者はなかった。

やがて不安は現実のものとなり、この地は再び魔の脅威に晒されるようになった。

この災いをもたらす者、彼の名はナウシズ。千年の眠りから目覚めた太古の魔神である。

ナウシズ率いる魔軍に対し、ベルガナ王国の騎士はなす術をしらず、敗退を繰り返す中2人の勇者が現れた。名をエドモンドとリチャード。

太古の魔術を操る術…「魔導術」を使いこなすことのできる数少ない騎士である。彼らは単身で魔軍に乗り込み、苦戦の末、ついに魔神ナウシズを打ち倒し、これによって魔界との通路は閉ざされた。

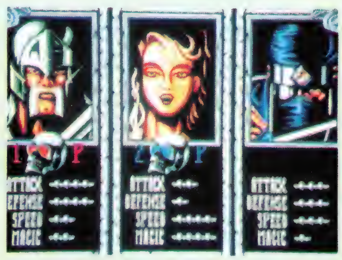
人々はこの戦役を「カダシスの受難」と呼んだ。

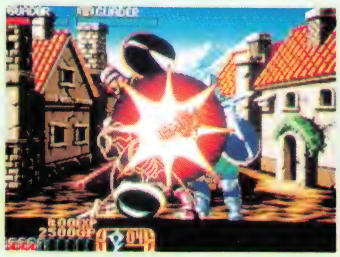
そして「カダシスの受難」から数十年の月日がながれた。

ベルカナ王国の復興作業は順調に進み、徐々にではあるが、人々の生活も落ち着き平穏を取り戻してきた。

しかし、またしても不穏な影が漂い始めた。闇の世界から取り残された魔物達が古の魔術によって魔神を復活させてしまったのだ。

すでに南方の国はなく、魔の軍勢はカダシスまで迫っていた。魔神ナウシズを再び闇に帰すべく、再び立ち上がった国王の軍勢はことごとく敗退し、いつ果てるとも知らぬ魔の脅威に、人々は希望を失いかけていた………。







基本操作説明

●コントローラー使用方法

[8方向レバー]
左右でプレイヤーキャラクターの移動、上下で防御。
また、必殺技のコマンド入力の際にも使用する。

[セレクトボタン]
ゲームの一時中断（ポーズ）に使用し、もう一度押すと解除。

[スタートボタン]
ゲームの開始および2人同時プレイ時の途中参加に使用。

[Aボタン]
武器による攻撃用のボタン。アイテム購入の際の決定にも使用。

[Bボタン]
ジャンプボタン。レバー左右と同時に入力する事により、左右へダッシュする。

[Cボタン]
魔法攻撃用のボタン。

[Dボタン]
使用しない。

※AB同時押しにより特殊攻撃を行う。

●ゲーム中の操作方法

[斬る]

上斬り
レバーニュートラル（または↑）＋A
正面の敵を斬りつける。

右払い　レバー→＋A
斜め右方向に斬り払う。
右側の敵を攻撃の際に使用。

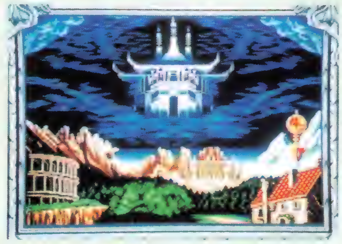
左払い　レバー←＋A
斜め左方向に斬り払う。
左側の敵を攻撃の際に使用。

斬り下ろし　レバー↑↓＋A
プレイヤーキャラクターの正面に向かい、強力な斬り攻撃を繰り出す。敵に大ダメージを与える事が可能。

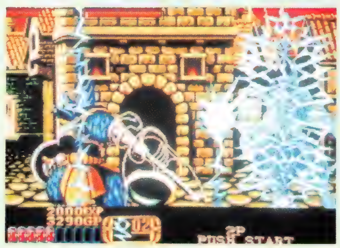
[突く]







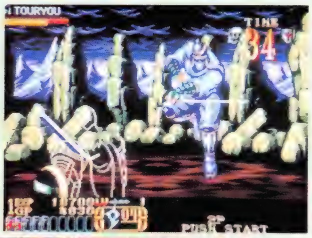




突き　レバー↓＋A
　正面の敵に突きを繰り出す。
特大突き　レバー↓↑＋A
　プレイヤーキャラクターの正面に向かい強力な突き攻撃を繰り出し、命中させる事により敵を突き飛ばす。
[防御]
　レバー上下いずれかに入れる事により、敵の攻撃を防御する。防御には上段防御（レバー↑）と下段防御（レバー↓）の2種類があるので、敵の動きをよく見て使い分ける事が必要。
[ダッシュ]
　レバー左右どちらか＋Bボタン同時押しにより、左右に素早く移動する。
　また、ダッシュ中にAボタンをおすと移動しながらの斬り流しができる。
[特殊攻撃]
3人のキャラクター共通の操作で出せる特殊な攻撃。
　敵に攻撃を受けた時や、ピンチの時に特殊攻撃を出せば切り抜けることができる。
（一定量の体力を消費する）
　有効に利用して大ダメージから未然に回避しよう。
気導連斬　AB同時押し
　武器を高速で振り回し、すさまじい連続斬りを繰り出す。
気導弾
レバー↑＋AB同時押し
　遠くの敵に向かって気導弾を飛ばす。遠距離の敵を攻撃する時に使用する。
気導障壁
レバー↓＋AB同時押し
　すさまじい気を放出して壁をつくり、その瞬間から敵の攻撃を完全に防御する。

●モードを選択しゲーム開始

　メニュー選択画面で（LEVEL）を選ぶことにより、
EASY……易しい
NORMAL……ふつう
HARD……難しい
の3種類のレベルの中から自分に合った難易度でプレイすることができる。
　また、モードには、ストーリーにそったステージを普通にプレイする〝ストーリーモード〟と、魔導師カリビドゥの召喚した魔物と自由に闘える〝カリビドゥの闘技場〟があり、闘技場での練習モードで魔物の攻撃パターンを予習しておくのがクリアへの近道といえるかもしれない。プレイヤーのヒットポイント（体力）は画面の下に表示されていて、敵の攻撃や特殊攻撃などで減ってゆき、なくなると主人公は死んでしまう。



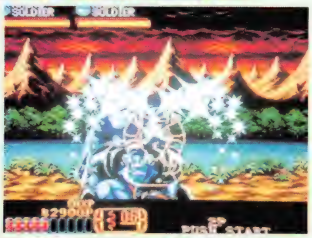
●敵を倒してアイテム入手！

　このゲームではまれに倒した敵がアイテム等を落とすことがあるが、基本的に自分が不利になるようなアイテムはないのでどんどん回収しながら闘おう。
　アイテムの種類と効果は、銀貨・金貨はそれぞれ所持金が増える。またポーションや薬草、骨つき肉などの食べ物はそれぞれ設定された量だけ体力が回復、そして石板やマジックオーブを取ると魔法の使用回数がそれぞれ一定数補充されるようになっている。



●剣と魔法で戦いぬけ！

　プレイヤーはそれぞれ異なる能力のキャラクターから一人を選択し、剣や魔法、必殺技などを駆使して闘う。
　また、敵を倒した時に落とすゴールドを集めて、ゲーム中に利用できるショップでレベルを上げたり（体力を増やす）、より強い武器を手に入れたりできる。強い武器を装備すれば、それだけ強力な魔法が使えるようになるので、がんばって集めよう。なお、前作で人気の高かった、敵をカカシに変えて攻撃を封じる〝スケアクロウ〟などの魔法もバッチリ継承されているのでご安心を。





キャラクター紹介

ナウシズ打倒にたちあがったカダシスを守る3人の勇者達

　ゲーム開始時にプレイヤーの選択できる3人の勇者には、〝攻撃力が高い〟〝スピードがはやい〟といった長所や、〝魔法が弱い〟といった短所があるので、何度か使ってみて、使いやすいキャラクターや自分の戦法にあったキャラクターを選んでプレイするのがいいと思う。
　そして、最終的な目標として全キャラクターでのクリアを目指そう！

エド
～歴戦の老騎士～

　かつてのベルカナの騎士。すでに退役して久しいが、戦士としての死に場所を求め各地を放浪していた。
　見た目からも分かるように重戦士である彼は、破壊力を持った攻撃による力押しをメインにした戦法が得意だが、スピードは3人の中で最も遅く設定されている。
▼必殺技
ソード・ブレイカー
←↙↓↘→＋A

サカタ
～漆黒の風～

　東方からやってきた戦士。
　策謀にはまり、抜忍として追われながら、このベルカナの地まで落ち延びてきた。
　切れ味の鋭い技を持った、よくいえば攻守にバランスのとれた、悪くいえば特徴のない中庸的なキャラ。
▼必殺技
秘剣　空竹割り
↙←↖↑↗＋A

ライザ
～幻惑の魔術師～

　南方からやってきた魔術師。
　一族を魔物達に虐殺され、復讐のために立ち上がる。
　軽やかな身のこなしと、強力な魔法を駆使した一撃離脱戦法を得意とするが、武器の攻撃力は3人中で最も低く設定されている。
▼必殺技
ミスティック・スラッシュ
→↓↘→＋A



NEO·GEO CD Live TOUR Ⅲ

千葉麗子スペシャルインタビュー～NEO·GEO CD LIVE TOUR Ⅲを終えて!!



次号からネオジオフリークで、連載をやります!!



ネオジオCDライブツアーⅢも無事終了し、ほっと一息の千葉麗子ちゃん。

ネオジオといえば、チバレイ。そしてチバレイといえばネオジオというくらい、今やネオジオの顔として、すっかり定着。

今回はそんな彼女のお食事中におじゃまし、スペシャルインタビューを試みた!

女装や高露出度のコスプレにびっくり!!

コスプレのチームと仲良くなれて楽しかった今回のライブツアー!

――ネオジオCDライブツアーⅢを終えたところで、まず感想を聞かせてください。

千葉：そうですねぇ、よかったんじゃないでしょうか! 10人抜きの人たちと対戦したりしてみると、1回目や2回目のライブツアーの時より、みなさん、だいぶゲームの腕が上がっているような気がしました。

それから何か、うまい人と、そうじゃない人の差が広がったような気もしましたね。

――今回のツアーで印象に残ったことは?

千葉：やっぱりコスプレかな。舞やナコルルを男性がやってたりとか、露出度の高い舞の女の子とか。その子は胸の2割くらいしか隠してなくって、結構すごかった。あと、審査の時に盛り上がり過ぎて、ステージから落ちた名古屋の黒子とか。あの時は本当にびっくりした! けがしたんじゃないかと思って。

それから、お客さんともコミュニケートできたこともよかった。名古屋と大阪両方のコスプレコンテストに出てくれた女の子たちのチームと仲良くなって。写真をもらったりしてね。

でも、1ヵ所だけじゃなくて、あちこちの会場をまわっている人がたくさんいるのには本当に驚きました。大変だなぁって。

リハーサルは罪悪? スキー場から直行で!

――スケジュールなどはどうでしたか?

千葉：いいえ、特にきつくありませんでした。ほとんどは当日、直接会場にいって出演してましたから。適当にローテーションがあったし。札幌の時は、前日がオフでスキーやってたから、当日は、スキー場から直行で会場にいきました(笑)。

――前日のリハーサルは、なかったんですか?

千葉：私は、前日のリハーサルには出ないの。だってリハーサルをやると、堅苦しくなっちゃうしね。そうすると面白くなくなるから。

やっぱり、ぶっつけ本番の方がいいでしょ? 緊張感とかもあって。

練習不足がたたり、対戦成績は振るわず…

――ステージで10人抜きのお客さんと対戦しましたが、戦績はどうでした?

千葉：東京と大阪以外で、マリーを最初に指名した人と対戦したんだけど。全部アンディ使って4戦4敗…!

餓狼伝説3はツアーに入るまで対戦したことがなく





徹夜組も…
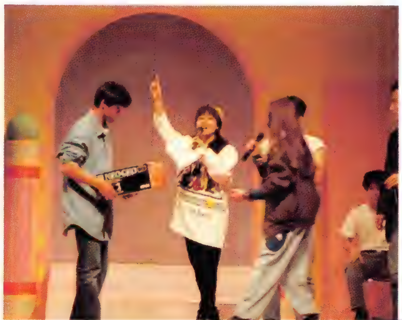






開場前から長蛇の列が







見事、鉄人を倒してNEO・GEO CDを獲得！







審査員の質問に応えるコスプレイヤー







ノリのいいコスプレイヤーたち

て。ツアー中に、〝ゲームの鉄人〟と練習したくらいだったの。やり込んでないのでへただけど、やり込めば絶対うまくなれる。

――全敗とはいえ、10人抜きの強敵相手に結構善戦してましたね。

千葉：餓狼伝説スペシャルは強いんですよ！　3はアンディに空破弾がなくなったから。空破弾があれば勝てるのに！　やりこんで早くうまくなりたい。でも課題は、やっぱり防御かな。私、ガンガン攻めるばかりで、あんまり防御ってしない方だから（笑）。

使用キャラはアンディ こだわりの理由は？

――コスプレはマリーでしたが、何で使用キャラはずっとアンディなんですか？

千葉：やっぱり、金髪っていうところがいい！　私、金髪好きだから。それと昔よく行ってた東京の自宅の近所のゲーセンに仲のいい店員さんがいて、餓狼2が出た時に何を使ったらいいかって聞いたら、アンディを勧められて。その人に教えてもらったの。アンディの使い方。2年くらい前かなぁ。もう今はそのゲーセンなくなっちゃったけど…。何か、その店の思い出みたいなものがあって。それ以来ずっとアンディしか使ってないの。

――餓狼伝説3は、実際に対戦してみてどうですか？

千葉：スウェーラインや小ジャンプ、それに避けもあるから、技をよけるのは、結構簡単だけどね。ステージで対戦してた人なんかを見てると、うまく使いこなしてるなって感じで。全体の印象としては、やっぱり難しくなったかな。と、同時に奥も深くなったという感じですね～。

一番好きなゲームはサムライスピリッツ

――一番好きなゲームはやはり餓狼伝説シリーズですか？

千葉：いえ、一番はサムライスピリッツですね。「真」じゃなくって、最初の方！　ゲーム自体がすごくシンプルで、本当に感動したけど、その他にもアニメでナコルルの声をやったりしたので、何か他のゲームにはない特別な思い入れもあるし。各会場での人気投票でも、まだまだ人気はありますからね。

――早くも、千葉さんの連載を望む声がありますが、いかがでしょう？

千葉：次号から連載をやります（きっぱりと）！　他のゲーム誌に負けないようにガンバリましょう!!

――どうもありがとうございました。

●NEO・GEO CD LIVE TOURⅢ～もうひとり（?）の主役たち〝ゲームの鉄人〟

編：実際にステージで対戦してみてどうでしたか？

S：やはり強い人は、オーバースウェーを使いこなしてますね。ガードの二択・三択も見極めが早いし。

B：あと、地域によってかなりレベルが違いましたね。名古屋、大阪、仙台はかなり手強かったですね。

H：やはり後半は、みなさん実戦経験を積んで強くなっていたようですね。その意味では、名古屋は本当に強かったと思います。

編：なぜ選ばれたのですか？

M：ロケテでプレイをしていたら、後ろから肩を、こうポンポンっと（笑）…。

S：基本動作が分かっていて、裏技をよく知っていて、勝つツボを心得ているからでしょう（笑）。

編：その割には負けていたようですが。ネオジオCDは何台持っていかれましたか？

B：全部で10台くらいでしょうか（笑）…。

編：大変ですねぇ。

S：はい、大変です（笑）。

編：最後に戦績を教えてください。

B：約5勝5敗です。

S：約7勝4敗です。

H：約3勝4敗です

M：約8勝8敗です。

編：おつかれさまでした。

B：バッシュの鉄人
M：マリー＆ボブの鉄人
S：双角の鉄人
H：ホンフゥの鉄人

NEO·GEO FREAK

発刊記念ビッグプレゼント

ネオジオフリーク特選プレゼント!!

NEO·GEO CDソフト

①〜⑦ 5名 ⑧ 3名


①餓狼伝説 3 （SNK）


②餓狼伝説 スペシャル（SNK）


③真サムライスピリッツ（SNK）


④風雲黙示録（SNK）


⑤ギャラクシーファイト（サン電子）


⑥ダブルドラゴン（テクノスジャパン）


⑦ワールドヒーローズ 2 JET（ADK）


⑧クイズ・キング・オブ・ファイターズ（ザウルス）

ポスター

⑨⑩ 20名 ⑪⑫ 5名


⑨餓狼伝説 3（SNK）


⑪超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン）


⑩風雲黙示録（SNK）


⑫ダブルドラゴン（テクノスジャパン）

チャンスをつかめ！

Tシャツ


10名
⑬餓狼伝説 3 （SNK）10名


2名
⑭ガンガン行進曲（ADK）2名

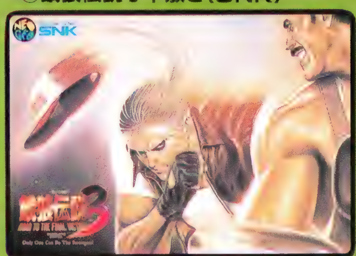

10名
⑯神竜戦記イラストボード（アステックトゥーワン）

12名
⑮真サムライスピリッツ テレカ（SNK）




㉑劇場版「餓狼伝説」セル画（SNK）
100名


⑲ADKオフィシャル同人誌（ADK） 5名


10名
⑳餓狼伝説 3 下敷き（SNK）



⑱大張正己先生サイン入り色紙
4名


⑰ビューポイント設定資料集（サミー工業）
5名

さあ はりきって応募しよう!

ハガキにご希望のプレゼント番号（必ず発刊号の○番と明記）、住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そして、ネオジオフリークへのご意見、ご要望をご記入のうえ、応募券を貼付し下記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室 NEO・GEO FREAK編集部「発刊号プレゼント」係。
締切りは6月1日（消印有効）。発表は3号（7月10日発売号）誌上。
ふるってご応募ください！

応募券

PONY CANYON

SCITRON

NEO·GEO GAME MUSIC LINE UP!

「餓狼伝説3」を始めとする最新GM-CD!



CD 95.6.7 ON SALE

餓狼伝説3

-ARRANGE SOUND TRAX-

SNK®　新世界楽曲雑技団

LIVE、REMIXとますます好調な新世界雑技団が「餓狼伝説3」の全キャラクター+α17曲をフルアレンジ!ビッグなゲストミュージシャンをむかえ、さらに"不知火舞"や新キャラクター"ブルー・マリー"の生駒治美さんによるボーカルアレンジも収録!
NEO·GEO-CD版「餓狼伝説3」アレンジサウンドトラックス!

CD:PCCB-00183 ¥2,500(税込)

〈収録曲〉ARRANGE VERSION 全17曲　餓狼伝説3 TITLE(オープニングタイトル)/Big Shot!(テリー・ボガード)/ワニの味(ジョー・ヒガシ)/雷波濤(アンディ・ボガード)/イヴォンヌ・ルロールへの幻想より「浮遊」(不知火 舞)/白いフランコ(フランコ・バッシュ)/TAKU-HATSU(望月双角)/蜜の味(ボブ・ウィルソン)/チ!! チ!! チ!! チ!!(ホンフゥ)/Kiss Me♥(ブルー・マリー)/ギースじゃ!! イ(ギース・ハワード)/ギースにちゅうして(ギース・ハワード Old Ver.)/露命(ギース特殊試合後)/C62 シロクニ(山崎竜二)/パンドラの箱より 第1番「遭遇」(?)/パンドラの箱より 第2番「迷霧」(??)/The Remains of My Love(エンディング、スタッフロール)*Vocal Version



SCITRON 1500 SERIES

餓狼伝説3

シリーズ最新作「餓狼伝説3」のオリジナルBGM全曲を収録!
さらにキャラクターの魅力あふれるVoice&S.E.コレクションも完全収録!

CD:PCCB-00179 ¥1,500(税込)

Comming Soon ビデオ&LD 6.21「餓狼伝説3」発売決定



CD 95.5.19 ON SALE

SCITRON 2000 SERIES

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

NEO·GEO-CD&溝口危機一髪!!

DATA EAST GAMADELIC

あの「ファイターズヒストリー」がパワーアップして帰って来た!
DISC1ではゲーマデリックがスタジオライブレコーディングした
NEO·GEO-CDオリジナルバージョンをノーカット収録!
さらにDISC2では「溝口危機一髪!!」SFCオリジナルバージョンを完全収録!!

DISC1:FIGHTER'S HISTORY DYNAMAITE NEO·GEO-CD ORIGINAL VERSION 全35曲
DISC2:FIGHTER'S HISTORY 溝口危機一髪!! SFC ORIGINAL VERSION 全30曲

初回特典:溝口"早弁"ステッカー

CD:PCCB-00182 ¥2,000(税込)

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。



発売元: SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ
〒564 大阪府吹田市豊津町18-12

開発元: ADK 株式会社エーディーケイ
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル


近日登場！
拳よ、新たな歴史を刻め！
NEO GEO
TM

NEO·GEO FREAK
VOL.1 発刊号
餓狼伝説3完全攻略マニュアル
SNK公認オフィシャル情報誌
芸文社

ネオジオフリーク
1995 VOL.1
1995年5月20発行／発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）
580YEN（本体563yen）
芸文社



雑誌 63638—46
T1063638460584